XCOM-2-POSTER

XXL-Poster mit zwei genialen Motiven!



JAHRESRÜCKBLICK 2015

Die PC-Games-Redaktion blickt zurück: Die wichtigsten Spiele, die größten Überraschungen, die bittersten Enttäuschungen!

FALLOUT 4

So findet ihr sämtliche Wackelpuppen und alle einzigartigen und legendären Waffen + die ersten nützlichen Mods!

STEAM MACHINES

Im Test: Lohnt sich der Umstieg auf Valves Mini-PC? Was taugt der Steam Controller?

XCOM 2

So spielt sich der PC-exklusive Taktik-Hit: Schwertkampf, Schleichen, Hacking – die neuen Features in der Detailanalyse



AUF 25 SEITEN: TOP-SPIELE UND TRENDS 2016

FAR CRY: PRIMAL

STAR CITIZEN • DARK SOULS 3

DOOM • HITMAN • VR-BRILLEN

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 281
01/16 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80





FINAL FANTASY® XV
ERSCHEINT 2016
PS4
XBOX ONE

EDITORIAL

Blick nach vorne: 2016 kann kommen!


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Veränderung ist ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens. Aber während sich manche Dinge anscheinend nie ändern, passiert in und um die PC-Games-Redaktion eine ganze Menge. So auch im letzten Jahr. In unserem Bestreben, die PC Games stets zu verbessern und moderner zu gestalten, stellten wir im vergangenen Jahr die Berichterstattung um und konzentrierten uns stärker auf PC-lastige Schwerpunktthemen. Im nächsten Schritt brachten wir auch in Sachen pcgames.de diverse Neuerungen auf den Weg. Das war auch nötig, denn das Setup war einfach nicht mehr zeitgemäß. Unsere Print- und Online-Auftritte hatten in den vergangenen Jahren stets separate Redaktionen und auch eine etwas unterschiedliche Ausrichtung. Während sich das Heft ausschließlich mit PC-relevanten Themen beschäftigte, entwickelte sich pcgames.de zu einer Multiplattformseite, auch weil die User es so wollten. Um schneller, flexibler auf Themen reagieren zu können, haben wir eine große Gesamtredaktion geschaffen, die mit der gewaltigen Berichterstattung rund um *Fallout 4* gleich ihre erste Bewährungsprobe bestanden hat. Die neue Art der Berichterstattung mit stärkerer Verzahnung von Heft und Webseite kommt gut an. Das beweisen die zahlreichen positiven Zuschriften, die uns in den letzten Wochen und Monaten erreicht haben.

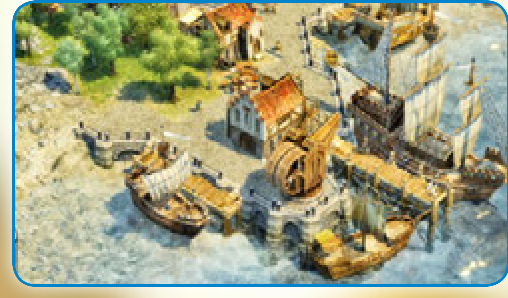
Natürlich haben wir uns im Jahr 2015 nicht nur mit Umstrukturierungen befasst, sondern vor allem mit Spielen. In unserem großen Jahresrückblick ab Seite 74 erfahrt ihr, welche Themen uns ganz besonders beschäftigt haben. Noch wichtiger, als die Ereignisse des letzten Jahres Revue passieren zu lassen, ist aber der Blick nach Vorne. Noch lässt sich nicht sagen, ob 2016 ein ebenso gutes Jahr für PC-Spieler wird wie das vergangene. Dafür sprechen Knaller wie *Total War: Warhammer, Far Cry: Primal, Star Citizen, Doom, The Division, Deus Ex: Mankind Divided* oder *Dark Souls 3*. Diese und weitere Titel findet ihr in unserem 25 Seiten starken Ausblick auf das kommende Spielejahr (ab Seite 14). Wir hoffen natürlich auf weitere spannende Ankündigungen spätestens zur E3 2016, die diesmal vom 14. bis 16. Juni stattfindet (parallel zur Abgabe der PC Games 07/16). Unabhängig davon, welche Titel und Themen uns 2016 erwarten, freuen wir uns sehr darauf, zusammen mit euch die nächsten Schritte zu gehen. Dementsprechend haben wir auch das 2017 stattfindende 25-jährige Jubiläum von Deutschlands ältestem Spielemagazin schon so fest im Blick wie der *Far Cry: Primal*-Jäger sein Ziel im unten abgebildeten Artwork.

Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







ANNO 1404

Die erfolgreiche Aufbaustrategiereihe erzielte mit *Anno 1404* eine wahre Glanzleistung im Genre. Randvoll gepackt mit vielen Features und gepaart mit einer fantastischen Optik bietet *Anno 1404* alles, was das Aufbauherz begehrt. Egal ob in der Kampagne, in den Szenarien oder im konfigurierbaren Endlosspiel – mit *Anno 1404* verbringt ihr unzählige Stunden mit hochkarätiger Strategiekost. Dabei sorgen auch die musikalische Untermalung, die tollen Soundeffekte und die hervorragende Vertonung für akustischen Hochgenuss. Neben dem europäischen Mittelaltersetting bietet euch *Anno 1404* auch Handelsmöglichkeiten mit dem Orient. Beweist euch als friedfertiger Kaufmann, als Baumeister oder als Eroberer, *Anno 1404* erlaubt vielfältige Spielweisen, um zu gewinnen.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Installiert *Anno 1404* von unserem Datenträger und folgt dabei den Anweisungen im Setup. Um die Vollversion spielen zu können, ist keinerlei Online-Aktivierung nötig. Das Spiel verzichtet auch komplett auf DRM-Maßnahmen. Per Autopatch lässt sich *Anno 1404* auf Version 1.03.3650 aktualisieren.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Athlon 64 X2 4800+/Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600GT, 3,3 GB Festplattenspeicher

Empfohlen: Windows 7/8/10, Phenom II X4 940/Core 2 Quad Q9550, 4 GB RAM, Radeon HD 4870 (1 GB)/Geforce GTX 260



Mit seiner malerischen Grafik bietet *Anno 1404* einen prächtigen Anblick. Auch spielerisch erwartet euch höchster Aufbaugenuss für viele Spielstunden. Auf dem Datenträger (1. DVD) findet ihr Tipps und Komplettlösung als PDF vor.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Wunderschöne Grafik
- Toll umgesetztes Mittelaltersetting
- Enorm hoher Detailgrad und akkurate Wassereffekte
- Durchdachte Spielmechanik
- Gut einführende Kampagne
- Interessante Geschichte
- Motivierender Szenariomodus
- Überzeugendes Endlosspiel mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten
- Hohe Komplexität
- Gut einstellbarer Schwierigkeitsgrad für Einsteiger und Profis
- Wundervolle Musikuntermalung
- Hervorragende Vertonung mit gut agierenden Sprechern
- Sehr lange Spielzeit
- Eingängige Steuerung
- Spannende Seeschlachten
- Orient als neuer Schauplatz
- Keine Online-Aktivierung nötig
- Lösungs-PDFs auf DVD

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Anno 1404

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24
- Hitman

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (SPECIAL)
- Anno 1404 (Vollversion)

VIDEOS (TEST)
- Fallout 4
- Game of Thrones
- Hard West
- Just Cause 3
- Starcraft 2: Legacy of the Void
- Star Wars: Battlefront
- The Crew: Wild Run
- Valhalla Hills

VIDEOS (VORSCHAU)
- Total War: Warhammer



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Dragon's Dogma: Dark Arisen – Let's Play
- Elite Dangerous: Horizons – Angespielt
- Fallout 4:
  – Codsworth' witziges Namensrepertoire
  – Das PipBoy-Spiel Atomic Command
  – Das PipBoy-Spiel Groknak the Barbarian
  – Das PibBoy-Spiel Pipfall
  – Das PibBoy-Spiel Red Menace
  – Das PipBoy-Spiel Zeta Invaders
  – Fünf empfehlenswerte Mods
- Just Cause 3:
  – Fix unterwegs mit Autos, Hubschrauber, Wingsuit
  – So findet ihr das Stargate-Easteregg
  – So findet ihr Thors Hammer
- Saitek Farm Simulator – Let's Play
- Starcraft 2: Legacy of the Void – Arcadegames
- XCOM 2:
  – Das ist neu auf der Übersichtskarte!
  – Die schönsten Detailänderungen
  – So individualisiert ihr eure Soldaten!
  – So schleicht ihr euch an Aliens an!

VIDEOS (VORSCHAU)
- Far Cry: Primal
- XCOM 2

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24



INHALT 01/16



Irrwitzige Stunts hinlegen und dabei ein furioses Zerstörungsfeuerwerk zelebrieren – das steht im Mittelpunkt der Actiongranate *Just Cause 3*.

AKTUELL

HARDWARE

TEST



Der Nachfolger zum Taktik-Hit von Firaxis punktet mit zahlreichen und sinnvollen Neuerungen. Wir haben es erstmals ausführlich angespielt.

XCOM 2 20



FAR CRY: PRIMAL 28

MAGAZIN

EXTENDED

SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Spielt gerade:
Anno 2205, Rise of the Tomb Raider (Xbox One), *Halo 5* (Xbox One), *Dragon's Dogma: Dark Arisen, Fallout 4, Grand Theft Auto 5, Dirt Rally, Dragon Age: Inquisition* und *High Sea Saga* (iOS)

Freut sich:
Dass er nach den stressigen,letzten Wochen (absurd viele Top-Releases im November, Online-Machtübernahme, Reisestress) rund um Weihnachten mal zwei Wochen abschalten konnte, um mit der Familie Zeit zu verbringen. Hoffentlich schneit es ordentlich!

Freut sich noch mehr:
Dass mit *XCOM 2* schon im Februar sein persönliches Spiel des Jahres 2016 erscheint!

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur pcgames.de



Spielt gerade:
Bloodborne: The Old Hunters, Destiny (Sparrow-Rennen!), *Hearthstone, Star Wars: Battlefront* und *Fallout 4*.

Schaut gerade:
Jessica Jones, Gotham, American Horror Story und *Supernatural* (warum hat mir nie jemand gesagt, wie toll die ist?)

Freut sich auf:
Entspannung an den Feiertagen und die Diskussionen um *Star Wars: Episode 7* nach Kinostart

Hat Angst vor:
Dem Start des Spielejahres 2016. Da erscheinen so früh bereits so viele spannende Sachen (eigentlich toll). Da wird der Pile of Shame ja niemals kleiner. Skandal!

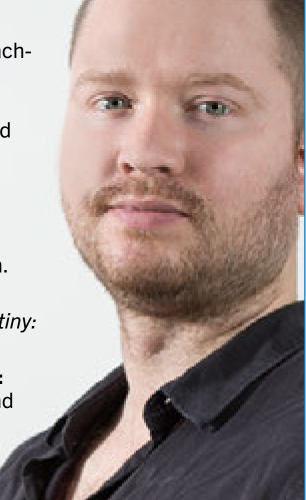
STEFAN WEISS
Redakteur

Tobte sich in der Küche aus:
Anlässlich eines vorweihnachtlichen Familienessens galt es, ein sechsgängiges Menü zusammenzustellen. Eine Herausforderung, die für viel Spaß und pappsatte Bäuche sorgte.

Nimmt sich endlich mal die Zeit:
Um mit Geralt durch die Spielwelt von *The Witcher 3* auf dem PC zu streifen. Der Vorsatz dabei lautet, diesmal kein Fragezeichen auf der Karte offen zu lassen.

Versucht sich weiterhin daran:
Mal länger als zehn Minuten Gameplay ohne Absturz in der Alpha 2.0 Crusader von *Star Citizen* zu erleben. Zum Ausgleich fliege ich immer wieder eine Runde in *Elite Dangerous: Horizons*.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Findet gerade wenig Zeit zum Spielen:
Was auch völlig okay ist. Der eigene Nachwuchs ist einfach viel, viel spannender.

Trotzdem zuletzt durchgespielt:
Hard West, Steamworld Heist (3DS) und *Starcraft 2: Legacy of the Void*.

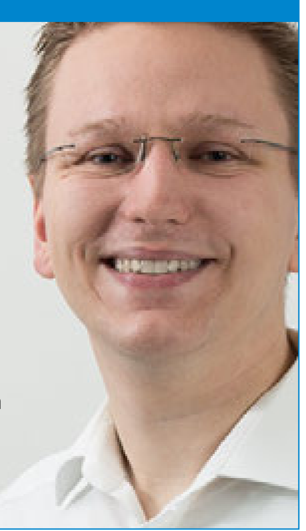
Spielt nebenher ab und zu:
Star Wars: Battlefront und *Fallout 4*

Wird leider gar nicht warm mit:
Overwatch. Das ist einfach nix für mich.

Spielt über die Feiertage:
Dragon Age: Inquisition (PS4) und *Destiny: The Taken King* (PS4). PC bleibt aus.

Freut sich als Nächstes besonders auf:
The Room 3 (Android) und *XCOM 2*. Und für *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* finde ich sicher auch noch ein ruhiges Minütchen.

PETER BATHGE
Redakteur



Hat immer noch ganz schwache Knie:
vom *XCOM 2*-Soundtrack. Diese epischen Töne schrauben die Dramatik bei jedem Schusswechsel derart in die Höhe, Peters Hände waren am Ende einer Mission stets klatschnass.

Verspricht allen Lesern:
Eine ganz besondere Story für die nächste Ausgabe 02/16. Dafür stattete er nämlich noch vor Weihnachten den legendären Begründern des Ego-Shooter-Genres einen Besuch ab. Es war himmlisch! Oder doch eher höllisch?

Versteht nicht ganz:
Warum international so viele Menschen auf *Just Cause 3* herumhacken. Das Spiel liefert doch genau das, wofür die Serie bekannt und beliebt ist: dicke Explosionen und irrwitzige Stunts.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Freut sich:
Über die freie Zeit in den Weihnachtsferien. Nicht nur, dass man dann in Ruhe alle Erkältungssymptome der letzten Wochen auskurieren kann, auch der große Spielestapel darf dann endlich abgearbeitet werden.

Spielt über die Feiertage:
Fallout 4, The Witcher 3: Hearts of Stone, Assassin's Creed: Syndicate und Total War: Attila – Das Zeitalter Karls des Großen, dazu dann noch gelegentlich Online-Titel wie *World of Warships, Destiny (PS4)* und *Rainbow Six: Siege*.

Bedankt sich bei seiner Verlobten:
Für die unzähligen, selbst gebackenen Weihnachtsplätzchen – lecker!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Fallout 4, *Defense Grid 2*, endlich alle Herausforderungen in *Rory McIlroys PGA Tour* und mal wieder *Tomb Raider* von 2013

Spielt aktuell:
Uncharted in der Nathan-Drake-Collection, den Multiplayer von *Tomb Raider* und immer wieder *SWTOR*.

Freut sich:
Auf die bevorstehenden freien Tage. Einerseits, um mal wieder die Familie zu sehen, andererseits wartet da noch ein gewisser Pile of Shame.

Hofft inständig:
Von *Star Wars: Das Erwachen der Macht* nicht enttäuscht zu werden. Komplett ohne Skepsis geht es aber nicht ins Kino.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Freut sich:
Auf die Weihnachtsfeiertage mit seiner Familie, auch wenn er zum Zeitpunkt der Heftabgabe noch kein einziges Geschenk besorgt hat. Die Zeit in *Fallout 4* hat ihn einfach davon abgehalten, sich im Vorfeld darum zu kümmern. Grr, so was passiert ihm wirklich jedes Jahr!

Will unbedingt:
An Heiligabend ein köstliches Menü für seine Eltern und Bruder zaubern. Entenbrust mit Kartoffelklößen und Apfelrotkohl. Bei dem Gedanken läuft ihm schon das Wasser im Munde zusammen.

Spielt die Tage:
Bloodborne: The Old Hunters (PS4), *Destiny* (PS4), *Fallout Shelter*, *Assassin's Creed Syndicate* und vielleicht endlich mal *Life is Strange*.

MARC-CARSTEN HATKE
Redakteur



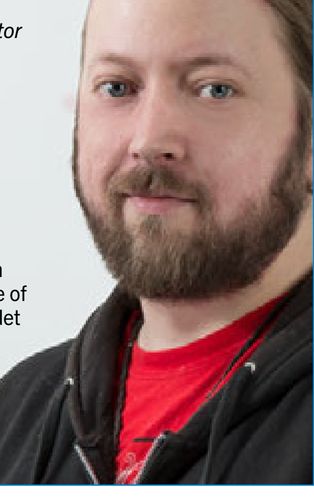
Zuletzt gespielt:
Prison Architect, das nach unzähligen Alpha-Versionen endlich fertig ist, und *Pixeljunk Shooter Ultimate*, das mir meine dritte Platin-Trophy beschert hat.

Spielt zur Zeit:
Battlefield Hardline, *Uncharted: Nathan Drake Collection* (PS4), *Fat Princess Adventures* (PS4) und *Need for Speed*

Freut sich auf:
März 2016 und seine neue Aufgabe als Social Media Manager.

Hat gerade mächtig Spaß mit:
Battlefield Hardline, das dank DLC-Erweiterungen endlich wieder richtig Laune im Mehrspielermodus macht. Außerdem gibt es da noch ein paar fehlende Achievements in der Kampagne …

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Den *Weihnachtsabgabestress-Simulator 2015* – spannend, aber jetzt reicht es auch wieder für ein Jahr.

Zuletzt vernichtet:
Backbleche voller Weihnachtsgebäck

Zuletzt verletzt:
Die Hand beim Herausziehen oben genannter Backbleche #@%&$

Spielt über die Weihnachtsfeiertage:
Erfahrungsgemäß kaum, obwohl er sich Jahr für Jahr das Dezimieren seines Pile of Shame vornimmt. Und wenn, dann landet er doch wieder bei irgendeinem alten Zeitfresser. Dabei sind *Witcher* und *Fallout* immer noch nicht durch, von *Dragon Age: Inquisition* ganz zu schweigen. Wie lange ist noch mal Urlaub?

CHRISTIAN DÖRRE
Volontär



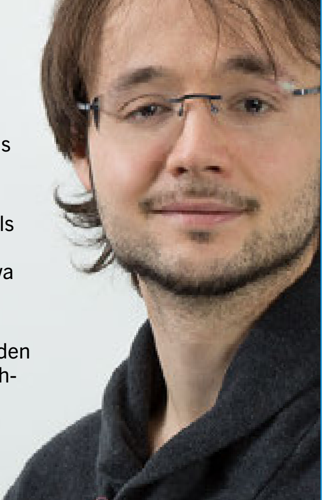
Spielt gerade:
Zum gefühlt hunderttausendsten Mal *Grand Theft Auto 5* durch. Los Santos ist einfach immer wieder eine Reise wert.

Freut sich auf:
Den Weihnachtsurlaub und die schon geplante Silvesterfeier beim besten Kumpel.

Zockt im Urlaub:
Mangels einer Konsole oder eines Spiele-PCs im elterlichen Haushalt endlich mal *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* auf dem 3DS.

Lobt hier ausdrücklich:
Wolfgang. So ein guter Chefredakteur! Ehrlich. Genug geschleimt, darf ich jetzt auf die E3 2016, Chefchen?

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt noch immer:
Fallout 4. Und wenn ich meinen aktuellen Spielfortschritt mit meiner zur Verfügung stehenden Zeit zum Spielen abgleiche, kommt raus, dass das wohl auch noch einige Monate bis Jahrzehntchen so bleiben wird.

Besucht gerade:
Kurz vor Weihnachten mehr Events als sonst in manchen Jahren insgesamt. Und alle mit einer Vorlaufzeit von etwa ein bis zwei Tagen. Yay.

Borgt gerade:
Mario & Luigi: Dream Team Bros. an den Kollegen Dörre, damit der in den Weihnachtsferien was zu tun hat und sich nicht durchgehend am Klo versteckt.

Hat jetzt:
Keinen Platz mehr zum Schreiben.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

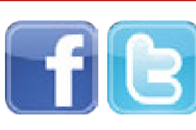
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

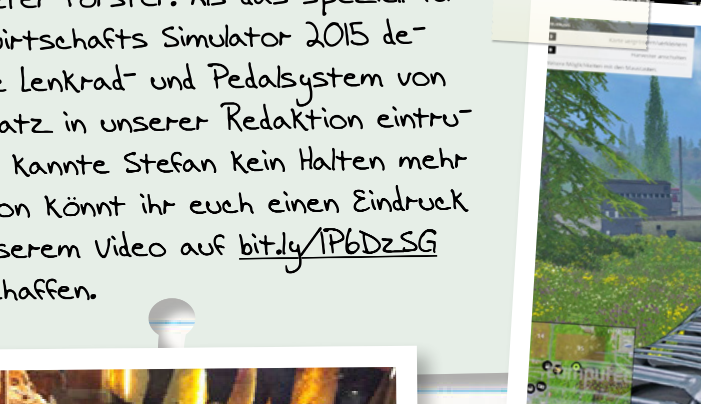
Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde



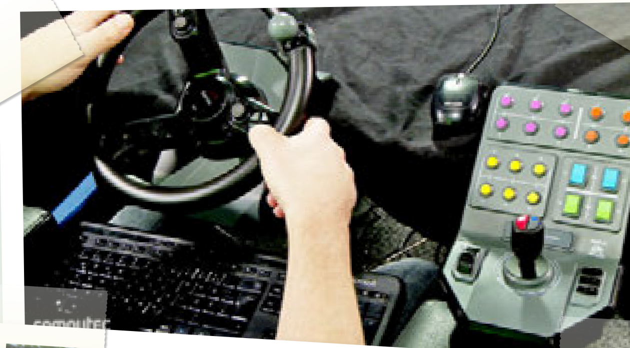
DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Bauer sucht Spiel

Unser Stefan fühlt sich seit jeher dort wohl, wo sich Fuchs und Hase "Gute Nacht" sagen. Nicht nur, dass er in der Landwirtschaft gross geworden ist, obendrein ist er ein ausgebildeter Förster. Als das speziell für Landwirtschafts Simulator 2015 designte Lenkrad- und Pedalsystem von Madcatz in unserer Redaktion eintrudelte, kannte Stefan kein Halten mehr – davon könnt ihr euch einen Eindruck in unserem Video auf bit.ly/1P6DzSG verschaffen.



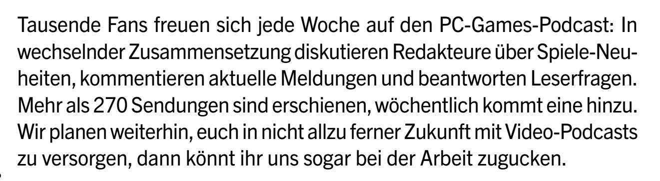






Ab in die Steinzeit

Als Ubisoft Matti nach London einlud, um ihm zu zeigen, wie die Menschen in der Steinzeit gelebt haben, war unser Redaktionsfinne etwas verwirrt – Englands Hauptstadt ist für seine Begriffe doch eher modern. Die Auflösung war am Ende ziemlich banal: Der französische Publisher liess Matti eine Runde Far Cry: Primal Probe spielen. Die Vorschau zum Steinzeit-Ableger findet ihr auf Seite 28.



PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Die Herrschaft der Tiere beginnt.



DIE NEUE SERIE • MI AB 13. JAN • 20:15

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU

Das erwartet euch 2016!

Wir stellen euch die wichtigsten Trends und Titel des kommenden Spielejahrs vor!

INHALT

Natürlich erscheinen im kommenden Jahr noch viele weitere Titel. Eine Komplettübersicht findet ihr in unserer Terminliste auf Seite 40.

Deus Ex: Mankind Divided

ACTION-ROLLENSPIEL | Kurzfristig um sechs Monate verschoben, ist Adam Jensens zweiter Ausflug in elegante Cyberpunk-Gefilde immer noch auf dem besten Wege, den Vorgänger *Human Revolution* in allen Belangen zu übertrumpfen. Der smarte Mix aus Ballern und Schleichen bietet nun auch endlich gleichberechtigte Belohnungen für all die Spieler, die lieber tödliche Gewalt einsetzen statt Gegner nur bewusstlos zu würgen. Dank neuer Grafik-Engine (erstmals mit Direct-X-12-Unterstützung!) haben Jensen und andere Charaktere nicht nur die Haare schön; auch das Bewegungsgefühl ist in den viel vertikaleren, weitläufigeren Levels ein ganz anderes. *Mankind Divided* spielt sich schlicht flüssiger und intuitiver als der Vorgänger, dem stets eine gewisse Hakeligkeit zu eigen war. Durch eine Vielzahl neuer Augmentationen ist die Charakterentwicklung so vielfältig wie nie zuvor. Toll: Jede Mission lässt sich auf mehrere Arten lösen. Wir durften den obercoolen Protagonisten Jensen bereits durch zwei Einsätze lenken und waren begeistert. *Deus Ex: Mankind Divided* hat das Zeug dazu, eines der besten (Action-)Rollenspiele des Jahres zu werden.

ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 23. August 2016



Deus Ex: Mankind Divided bringt jede Menge neuer Augmentationen für Protagonist Adam Jensen mit sich. Mit dem Taser legt ihr mehrere Feinde gleichzeitig schlafen.

The Witcher 3: Wild Hunt – Blood & Wine



Die neue Region Toussaint spielt auf einer frischen, weitläufigen Karte. CD Projekt inszeniert hier erstmals ein ungewohnt idyllisches Fantasy-Reich in satten Farben.

ROLLENSPIEL | Obwohl die Geralt-Trilogie mit *The Witcher 3* offiziell als abgeschlossen gilt, hat CD Projekt noch große Pläne für den alternden Hexer. Bereits im Oktober 2015 erschien mit *Hearts of Stone* die erste hochwertige Erweiterung für das Edel-Rollenspiel. In 2016 soll dann das zweite geplante Add-on folgen: Anders als die erste Erweiterung entführt *Blood & Wine* in ein gänzlich neues Gebiet, das nicht auf den bisherigen Maps wie Skellige oder Velen zu finden ist. Stattdessen bereisen wir die brandneue Umgebung von Toussaint, die noch gänzlich unberührt ist vom großen Krieg gegen Nilfgaard. Anstelle von Schlachtfeldern, Tod und Verderben sind wir hier in einem prächtigen, farbenfrohen Fantasy-Idyll unterwegs – hinter dem sich natürlich ein dunkles, uraltes Geheimnis verbirgt. *Blood & Wine* soll mindestens 20 Spielstunden bieten, außerdem versprechen CD Projekt neue Features, die aus dem Feedback der Spieler resultierten. Das Add-on lässt sich bereits als Teil des Expansion-Passes vorbestellen – der umfasst auch *Hearts of Stone* und kostet faire 25 Euro.

ENTWICKLER: CD Projekt Red
TERMIN: Erste Jahreshälfte 2016

Virtuelle Welten – Zukunftsmusik oder greifbar nah?

Fast könnte man schon von einem Running Gag sprechen; seit zwei Jahren prophezeit die Spielepresse – und somit auch wir –, dass das kommende Jahr dasjenige sei, in dem VR so richtig durchstartet. 2016 dürfte es nun aber endlich wirklich so weit sein, denn dann erscheinen die Endverbraucher-Versionen sowohl des VR-Brillen-Pioniers Oculus Rift als auch des direkten PC-Konkurrenten HTC Vive – und auf der PS4 geht Sony mit Playstation VR an den Start. Einzig Microsoft lässt sich mit der Hololens noch etwas Zeit – die Augmented-Reality-Brille ist aber auch nicht primär für den Unterhaltungssektor gedacht. Ob sich auf dem PC eher Oculus oder Vive durchsetzen wird, muss sich zeigen; für das HTC-Gerät spricht, dass die Entwickler eine exklusive Partnerschaft mit Steam eingegangen sind und die Brille samt Hightech-Steuerungseinheiten unter dem Steam-VR-Banner veröffentlichen werden. Oculus Rift hingegen wird im Kooperation mit Microsoft vertrieben, sodass jedem Gerät ein Xbox-One-Controller für den PC beiliegen wird. Ein bestimmender Faktor – neben der Palette an verfügbaren Spielen wird wohl der Preis sein. Branchenbeobachter gehen aufgrund der stärkeren Technik von einem deutlich höheren Anschaffungspreis von HTC Vive aus. Egal, wofür man sich entscheidet, ist auf jeden Fall zu beachten, dass beide Brillen echte Ressourcenfresser sind und die entsprechenden Spiele wohl nur auf hochklassigen Rechnern respektabel laufen werden. Zudem wird es schlicht und ergreifend von der Akzeptanz der User abhängen, ob 2016 – allem Marketinggeschrei zum Trotz – wirklich das „Jahr von VR“ sein wird. In zahlreichen Anspielberichten zeigte sich bisher, dass nicht alle Genres gleich gut für die neue Hardware geeignet sind und Motion Sickness nach wie vor ein sehr relevanter Faktor ist. Maßgeblich wird's wohl vom Erfolg der Sony-Brille abhängen, die dank großer Userbase und vermutlich recht geringem Einstiegspreis – auf Kosten der Technik – die VR-Verkäufe 2016 anführen dürfte.



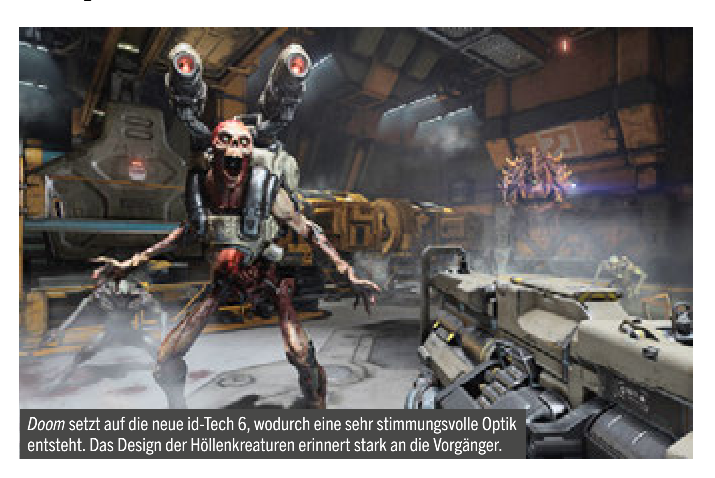
HTC Vive dürfte das technisch beste, aber auch teuerste VR-Erlebnis bieten.


Ursprünglich alleiniger Platzhirsch, hat Oculus Rift inzwischen starke VR-Konkurrenz bekommen.

Doom

EGO-SHOOTER | Im Frühjahr 2016 versuchen die Urväter des Shooter-Genres ihren nach *Rage* angekratzten Ruf aufzupolieren. Mit *Doom* kehrt id Software zu den Ursprüngen der Serie zurück und schickt euch auf den Mars und in die Hölle, von wo aus ein unendlicher Strom an Dämonen durch Portale strömt. Level-Architektur und Gegner-Design orientieren sich stark an den zwei legendären Originalspielen; der Horror-Fokus von *Doom 3* hat ausgedient. Herrlich altmodisch: Gesundheit, Munition und Panzerung sammelt ihr wie anno dazumal als kleine Fläschchen und Plättchen ein. Neumodische Gesundheitsregeneration wird es in *Doom* nicht geben! Dafür aber ein frisches Nahkampfsystem, das brutale Finisher erlaubt. Auf Knopfdruck reißt der Protagonist seine Feinde förmlich in Stücke, was zu wahren Fontänen aus Blut und Power-ups führt. Trotz dieser harten Gangart ist Publisher Bethesda optimistisch, dass *Doom* ungekürzt in Deutschland erscheint. Notiz am Rande: Neben einem sehr schnellen Multiplayer-Modus im Stil der alten Arena-Shooter gibt's mit Snapmap auch einen faszinierenden, weil einfach zu bedienenden Karteneditor.

ENTWICKLER: id Software
TERMIN: 2. Quartal 2016


Doom setzt auf die neue id-Tech 6, wodurch eine sehr stimmungsvolle Optik entsteht. Das Design der Höllenkreaturen erinnert stark an die Vorgänger.

Hitman


Agent 47 ist ein Meister seines Fachs und greift auf ein riesiges Arsenal von Meuchelmörderwerkzeugen zu. Außerdem verkleidet er sich gerne.

ACTION | Weniger Linearität, mehr Raum für Kreativität: Der sechste Teil der erfolgreichen Auftragsmörder-Simulation will sich wieder an älteren Teilen der Reihe orientieren. Anders als *Hitman: Absolution* aus dem Jahr 2014 wird das neue Spiel zunächst „halb“ veröffentlicht. Das bedeutet: Im März erscheinen die ersten drei Locations Paris, Sapienza und Marrakesch, die mehrere Story-Missionen, Sandbox-Umgebungen und die Möglichkeit bieten, im Contracts-Modus eigene Herausforderungen zu erstellen. Drei weitere große Levels folgen monatlich nach Release. Von zusätzlichem DLC und einem Season Pass sieht IO Interactive ab. Wer sich mit dem Grundspiel und somit den drei Locations im März zufriedengibt, zahlt etwa 35 Euro. Wer alles haben möchte – also auch die Monats-Updates mit den Schauplätzen Thailand, Japan und den USA – zahlt etwa 50 Euro. Das merkwürdige Veröffentlichungssystem sollte aber nicht zu sehr ablenken von der schönen Grafik und dem motivierenden Spielprinzip, bei dem kreative und geschickte Assassinen belohnt werden.

ENTWICKLER: IO Interactive
TERMIN: 11. März 2016

Elex

ROLLENSPIEL | 15 Jahre nachdem Piranha Bytes mit *Gothic* ihr fulminantes Debüt feierten, will das kleine deutsche Studio 2016 ein neues Kapitel aufschlagen. Nach dem Abschluss der *Risen*-Trilogie versuchen sich die Essener erstmals seit 2007 an einer neuen Marke. *Elex* wird ein ungewöhnlicher Mix aus Fantasy und Science-Fiction, denn hier kommen auf einer postapokalyptischen Alien-Welt nach dem Einschlag eines Meteoriten sowohl Schwerter und Zaubersprüche als auch Lasergewehre zum Einsatz. Der Protagonist, der wie für Piranha Bytes üblich mit einem fertig gebackenen Aussehen und Hintergrund daherkommt, entscheidet sich im Spielverlauf zwischen mehreren Fraktionen. Dementsprechend darf er einzigartige Waffen benutzen und Fähigkeiten erlernen; sogar ein Jetpack steht ihm zur Verfügung. Außerdem nimmt der titelgebende Rohstoff Elex eine besondere Rolle ein, denn er eignet sich sowohl als leistungssteigernde Droge wie auch als Zahlungsmittel. Typische *Gothic*-Stärken bleiben erhalten, etwa die Tagesabläufe für Nichtspielercharaktere und die frei begehbare Spielwelt mit Tag-Nacht-Wechsel oder Konsequenzen beim Diebstahl von Gegenständen. Dennoch verlässt sich Piranha Bytes nicht nur auf alte Tricks, so will man das Kampfsystem entrümpeln und das Inventar aufräumen. Gesehen haben wir davon bisher wenig, denn bislang zeigten die Entwickler nur ein paar kurze Videoschnipsel. Möglicherweise erscheint *Elex* sogar erst 2017. Es wäre nicht die erste Verschiebung für den deutschen Traditions-Entwickler.

ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 4. Quartal 2016


Die größte Stärke von *Elex* dürfte wie bei *Gothic* und *Risen* mal wieder die Spielwelt sein, die nur darauf wartet, entdeckt zu werden.

Tom Clancy's The Division

ONLINE-ROLLENSPIEL | Terminverschiebungen, angebliche Grafik-Downgrades und wilde Gerüchte, die dem Spiel eine schlechte Qualität nachsagen – in diesem Jahr hatte *The Division* mit viel Gegenwind zu kämpfen. Zu Unrecht? Die Frage wird sich endlich Anfang 2016 mit einer Beta-Version klären lassen. An Hitpotenzial mangelt es dem Spiel jedenfalls nicht: *The Division*, vom schwedischen Team Massive Entertainment entwickelt, ist ein Online-Rollenspiel, das in ein realistisch nachgebildetes, riesiges New York entführt. Nach einer Viruskatastrophe ist die Stadt fast menschenleer, einzig jede Menge Schurken und brutale Säuberungstrupps treiben sich in den hochdetaillierten Straßen herum. Als Agent der Division-Spezialeinheit ist es unser Job, die Stadt zurückzuerobern und dem Virusangriff auf den Grund zu gehen. Der Großteil der frei begehbaren Spielwelt ist instanziert und für kleine Koop-Gruppen ausgelegt, in Social Hubs und offenen PvP-Zonen treffen wir aber auch andere Spieler an. Die Kämpfe erinnern mit überwiegend realistischen Waffen und Taktik-Elementen an Third-Person-Shooter. Alles in allem: hochspannend!

ENTWICKLER: Massive Entertainment
TERMIN: 6. März 2016

▼ Das leicht futuristische Kampfgerät soll glaubhaft und realistisch sein.


Das frei begehbare New York dient als Schauplatz in *The Division*. Der Großteil der Spielwelt ist instanziert und für Solo-Spieler oder kleine Koop-Gruppen konzipiert.

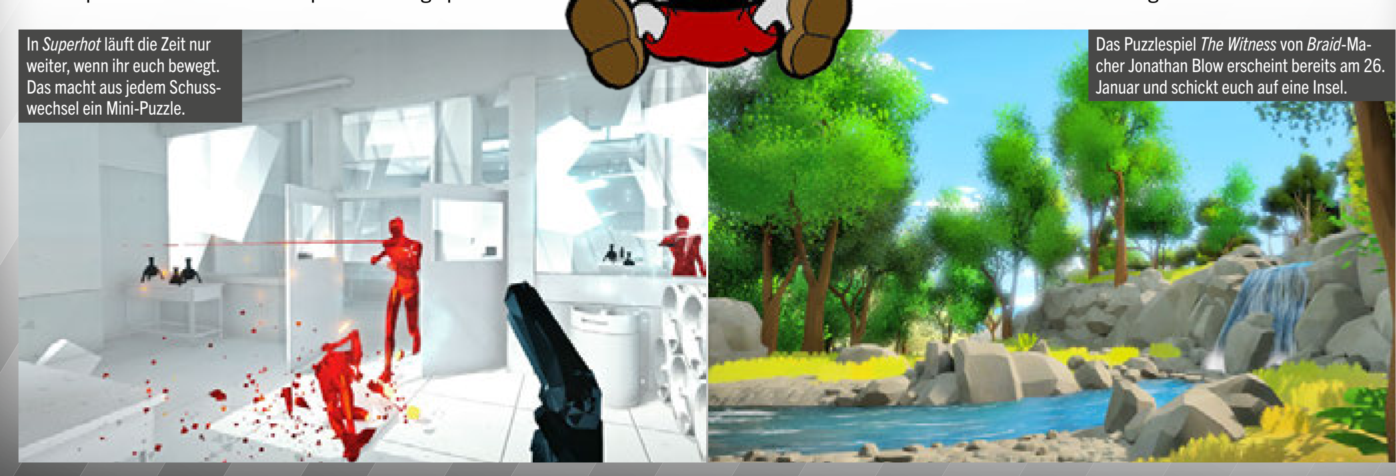
Wackelkandidaten: Diese Titel erscheinen wahrscheinlich erst 2017

Auch wenn das Spielejahr 2016 prall gefüllt sein dürfte, gibt es auch einige Titel, die erst 2017 erscheinen – und denen wir schon sehnsüchtig entgegenfiebern. Allen voran *Cyberpunk 2077*, das derzeit bei CD Projekt mitten in seiner Entwicklung steckt. Zwar hat das polnische Team offiziell einen Release Ende 2016 angepeilt, doch da bislang noch keinerlei Gameplay-Infos oder gar Screenshots zu dem Sci-Fi-Rollenspiel veröffentlicht wurden und 2016 noch weitere Inhalte für *The Witcher 3* folgen sollen, rechnen wir nicht damit, *Cyberpunk* vor 2017 in die Hände zu bekommen. Ein ähnlicher Fall ist *Mass Effect: Andromeda* von Bioware: Auf der E3 2015 gab es bislang nur einen vagen (wenn auch schicken) Teaser-Trailer zu sehen, an Informationen ist bislang nur bekannt, dass der vierte Teil lange nach den Ereignissen von *Mass Effect 3* spielen und sich um eine komplett neue Heldengruppe drehen wird. In *Andromeda* erkunden wir eine neue Galaxis, können dazu auch eine neue Version des Mako-Fahrzeugs nutzen. Bioware verspricht Action, Erkundung, Romanzen und feinste Optik dank der Frostbite-Engine. Ebenfalls auf unserer Warteliste für 2017: Das Mech-Taktikspiel *Battletech* von Harebrained Schemes sowie *The Bard's Tale 4* von inXile Entertainment, die derzeit noch an *Torment: Tides of Numenera* werkeln. Für das frisch angekündigte *Psychonauts 2* rechnet Double Fine sogar erst mit einem Release in 2018. Ebenfalls hochspannend, aber nicht für 2016 zu erwarten: Das bislang geheime *Star Wars*-Spiel, das derzeit bei Visceral Games (*Dead Space*) entwickelt wird und an dem auch Jade Raymonds frisch gegründetes Team Motive Studios mitwirkt. Gerüchten zufolge sollen für das Spiel auch Inhalte aus dem eingestellten *Star Wars 1313* zum Einsatz kommen.


Cyberpunk 2077 wurde schon 2012 angekündigt. Mit einem Release in 2016 rechnen wir trotzdem nicht – immerhin arbeitet CD Projekt noch an weiteren Inhalten für *The Witcher 3*.

Kommende Indie-Hits: Kein großes Budget? Kein Problem!

2016 kommt *Torment: Tides of Numenera*! Der inoffizielle Nachfolger des RPG-Klassikers *Planescape: Torment* dürfte Rollenspieler genauso verzücken wie Teil 2 von *The Banner Saga*. Wem Story und Charaktere egal sind, der ist besser beraten mit *Abzû*, in dem ihr in einer farbenprächtigen Unterwasser-Welt auf Tauchgang geht. *Adr1ft* schießt euch dagegen ins All, wo ihr – am besten mit der Oculus Rift ausgestattet – einen spektakulären Weltraumspaziergang macht. Ein Adventure ähnlicher Machart erscheint am 9. Februar. In *Firewatch* erkundet ihr einen Naturpark, wo rätselhafte Ereignisse Grusel verbreiten. Ein ausgewachsener Horror-Schocker verspricht dagegen *Outlast 2* zu werden. Ähnlich hochwertig produziert sind der Ego-Shooter *Shadow Warrior 2* und das Schwertkampfspiel *Hellblade*, das sich mit dem Thema Wahnsinn beschäftigt. Bei Weitem nicht so düster geht es in *Cuphead* (links) zu: Dieser kunterbunte Quasi-Disney-Cartoon zum Mitspielen kommt als Action-Platformer für bis zu zwei Spieler daher. Auch Strategen müssen nicht hungern, denn die *Shadowrun*-Macher bringen *Mech Warrior* zurück – als rundenbasiertes Taktikspiel namens *Battle Tech*. *Planet Coaster* von *Elite: Dangerous*-Macher Frontier könnte derweil ein würdiger *Rollercoaster Tycoon*-Nachfolger werden. Und dann wäre da noch *The Mandate*, das Weltraumschlachten und Rollenspiel kombiniert. So viel ist sicher: 2016 wird ein großes Jahr für die Indies!



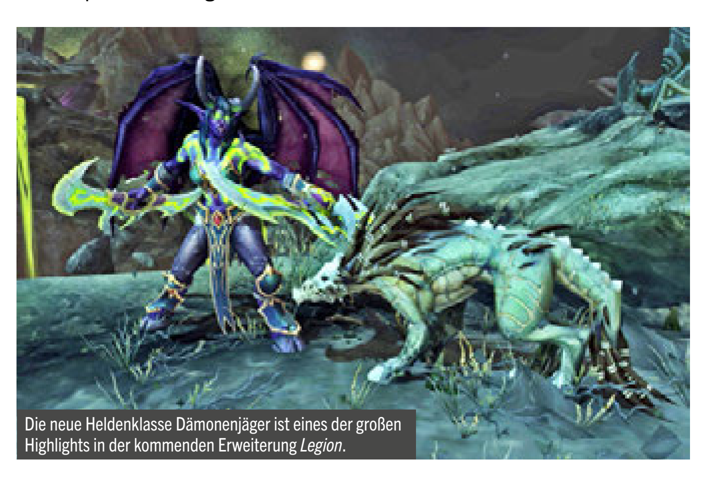
In *Superhot* läuft die Zeit nur weiter, wenn ihr euch bewegt. Das macht aus jedem Schusswechsel ein Mini-Puzzle.

Das Puzzlespiel *The Witness* von *Braid*-Macher Jonathan Blow erscheint bereits am 26. Januar und schickt euch auf eine Insel.

World of Warcraft: Legion

ONLINE-ROLLENSPIEL | Mit dem kommenden Add-on zu *World of Warcraft* macht Hersteller Blizzard vieles richtig, nur der späte Release-Termin schmeckt den Fans so gar nicht. Bis September müssen sich *WoW*-Anhänger wohl noch gedulden, um mit der neuen Heldenklasse Dämonenjäger und schwingenden Gleven durch das entsprechende Startgebiet pflügen zu dürfen. Unsere Anspieleindrücke von der Blizzcon und der schon laufenden Beta deuten darauf hin, dass das ein großer Spaß wird. Neu ist auch, dass ihr bei allen Klassen fortan nicht mehr auf nur zwei Talentspezialisierungen abonniert seid. Für jede Spezialisierung erhalten eure Helden in *World of Warcraft: Legion* eine besonders mächtige Artefaktwaffe, die ihr während der kompletten Legion-Erweiterung tragen und benutzen werdet. Diese Waffen verfügen über einen eigenen Talentbaum, mit dem ihr eure Spielweise weiter verfeinern könnt. Ebenfalls cool: Es steht euch frei, in welcher Reihenfolge ihr die vier neuen Gebiete in *Legion* absolviert. Die Feinde, die ihr dort bekämpft, werden dynamisch dem Level eures Helden angepasst.

ENTWICKLER: Blizzard
TERMIN: 3. Quartal



Die neue Heldenklasse Dämonenjäger ist eines der großen Highlights in der kommenden Erweiterung *Legion*.

Kingdom Come: Deliverance

ROLLENSPIEL | Das Prager Entwicklerteam Warhorse Studios kommt mit seinem auf Realismus getrimmten Mittelalterrollenspiel ganz ordentlich voran. Zuletzt veröffentlichten sie für die Backer des Projekts Ende November 2015 eine spielbare Tech-Alpha in der Version 0.5. Neue Elemente darin sind beispielsweise ein implementiertes Verbrechens-System, neue Gegner, Survival-Inhalte wie etwa Schlaf, Hunger und Gesundheit. Auch grafisch wurde das Spiel weitere verbessert und das Interface erfuhr eine kräftige Überarbeitung. Neue Dialoganimationen und ein verbessertes Reitanimationssystem zeigen den Fortschritt in der Entwicklung von *Kingdom Come: Deliverance*. Als nächste Stufe kündigten die Entwickler den Beginn der Betaphase für das erste Quartal 2016 an. Darin enthalten sind unter anderem Story-Elemente und eine Schlacht. Ein genaues Datum wurde dabei aber noch nicht genannt. Als Releasetermin für das fertige Spiel nach wie vor von Sommer 2016 die Rede ist. Der günstigste Preis für das Spiel inklusive Alpha- und Beta-Zugang liegt derzeit bei knapp 50 Euro.

ENTWICKLER: Warhorse Studios
TERMIN: Sommer 2016



In *Kingdom Come: Deliverance* sollen die Spieler ein möglichst authentisches Mittelalter erleben. Statt auf Fantasy und Drachen setzen die Entwickler auf realistische Kämpfe.

Mirror's Edge: Catalyst

ACTION-ADVENTURE | Seit der E3-Ankündigung zur Fortsetzung des rasanten Parkour-Abenteuers rund um Heldin Faith ist es recht still um die Entwicklung des Spiels geworden. Zwar konnten wir auf der Gamescom 2015 einen Demolevel ausgiebig spielen, doch reichte das lediglich für einen kurzen, kleinen Einblick in das offen designte Spiel. Im Vergleich zum Vorgänger punktet *Catalyst* mit einer deutlich schickeren Grafik und dank der immer noch genial umgesetzten Steuerung erlebt man im Handumdrehen fantastisch flüssig wirkende Bewegungsabläufe. Mit Infos zum Open-World-Gameplay hielt sich Entwickler Dice bislang jedoch zurück, bis auf die Tatsache, dass es weniger Frustmomente und kürzere Laufwege für die Spieler geben soll. Vom ursprünglich geplanten Release im Februar 2016 rückte Hersteller Electronic Arts im Oktober 2015 erst mal weg. Die Entwickler bei Dice wollen sich die zusätzliche Zeit nehmen, um das Spielerlebnis in der futuristischen Metropole Glass-City noch beeindruckender zu gestalten. Hoffen wir mal, dass sich dahinter auch mehr als nur schön klingende Worte verbergen.

ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 26. Mai 2016


Heldin Faith spielt auch im zweiten *Mirror's Edge* die Hauptrolle. Was genau die neue Story bietet, erfahrt ihr erst im Mai 2016, falls das Spiel nicht erneut verschoben wird.

Aus alt mach neu: Diese Klassiker kommen in aufgehübschter Form zurück

Die vergangenen zwölf Monate könnte man als ein Jahr voller gelungenen Remakes bezeichen – man denke nur an *Grim Fandango HD* oder *Homeworld Remastered*. Für 2016 stehen ebenfalls viele hochkarätige Neuauflagen alter Klassiker an.

Fans von Horror-Klassikern werden gleich zu Jahresbeginn gut bedient: Bereits am 19. Januar erscheint ein HD-Remake von *Resident Evil: Zero*. Neben einer frischen 1080p-Optik kommt die Neuauflage aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades mit einem speziellen Easy-Modus.

Freunde von Lucas-Arts-Adventures kommen dagegen mit den Remakes von *Day of the Tentacle* und *Vollgas* (*Full Throttle*) auf ihre Kosten. Beide Titel werden eine grafische Generalüberholung verpasst bekommen und zudem anhand von Audio-Kommentaren der Original-Entwickler Hintergründe über die Entstehungsgeschichte der Spiele liefern. Die Remakes haben jedoch noch keine genauen Erscheinungstermine. *Day of the Tentacle* kommt voraussichtlich im März auf den Markt, *Full Throttle* wurde vorerst lediglich angekündigt.


In *Day of Tentacle* müssen Heavy-Metal-Roadie Hoagie sowie seine zwei Freunde gegen den fiesen Purpur-Tentakel und seine Weltherrschaftspläne vorhegen.


Am Anfang von *Resident Evil: Zero* begibt sich Rebecca auf die Suche nach Billy, einem entflohenem Sträfling. Dieser ist der zweite spielbare Charakter.

Dark Souls 3


Selbst Gegner, die in anderen Rollenspielen zur Kategorie Kanonefutter zählen, sind in den *Dark Souls*-Spielen echte Herausforderungen.

ROLLENSPIEL | Ein drittes und wohl letztes Mal macht sich in Dark Souls 3 ein schweigsamer Held in ein verwunschenes Königreich auf, um den dort ansässigen Dämonen die Seelen zu rauben. Frust und Freude liegen bei wenigen RPGs so nahe beieinander wie bei den Dark *Souls*-Titeln, die auch das Können von erfahrenen Spielern auf die Probe stellen. Das japanische Studio From Software implementiert im dritten Teil der Reihe Neuerungen, mit denen man im PS4-exklusiven *Bloodborne* Erfahrung gesammelt hat: Das Kampfsystem gestaltet sich flotter, Gegner stehen nicht bloß herum, sondern bewegen sich durch die Levels. Ganz neu sind die sogenannten Haltungen. Jeder Waffentypus und auch Zaubersprüche verfügen über alternative Einsatzmöglichkeiten, das Zweihänderschwert zum Beispiel wird im Spezialmodus beinahe wie ein Hammer geführt und reißt Gegner von den Füßen. Neugierige (und mutige) Spieler werden serientypisch vom gelungenen Leveldesign belohnt: Nur die findigsten Beta-Teilnehmer entdeckten das versteckte Miniboss-Areal in der schaurig-schönen Festung Lodeleth.

ENTWICKLER: From Software
TERMIN: 12. April 2016

Der Blick in die Sterne

Für Weltraumfans dürfte 2016 mit diesen Spielen äußerst spannend werden.

Star Citizen/Squadron 42

WELTRAUMSIMULATION | Auch wenn mit dem Backer-Release der ersten Version des persistenten Multiplayeruniversums seit Dezember 2015 schon spielbare Inhalte für *Star Citizen* zur Verfügung stehen, ist es noch ein weiter Weg, bis Chris Roberts' Vision wohl vollständig umgesetzt sein dürfte. Für die Einzelspielerkampagne *Squadron 42* halten wir die Veröffentlichung des ersten Teils der als Trilogie geplanten Space-Opera in 2016 für durchaus wahrscheinlich, zumindest in der zweiten Jahreshälfte. Die aufwendigen Motion-Capturing-Dreharbeiten sind immerhin inzwischen komplett abgeschlossen, jetzt gilt es, bei den Missionen und generell beim Gameplay munter voranzukommen. Wir drücken dem Team die Daumen, dass dies auch gelingt.

ENTWICKLER: Roberts Space Industries
TERMIN: 2016



Wahnsinns-Technik, genial designte und detaillierte Schiffe – hoffentlich klappt's auch mit dem Spielspaß in *Star Citizen* beziehungsweise in *Squadron 42*!

No Man's Sky

WELTRAUMSIMULATION | So richtig vorstellbar ist es für uns auch nach der x-ten Präsentation von Hello Games nicht, wie man als einzelner Spieler in dem schier unendlich großen Universum von *No Man's Sky* dauerhaft Spielspaß erlebt, ohne durchzudrehen. Denn auch wenn ihr noch so viel Spielzeit in die Erforschung der Planeten im Spiel steckt und euch auf unzählige Sternenreisen begebt – ihr werdet es nicht schaffen, alles und jeden Winkel zu sehen. Ein Durchspielen im klassischen Sinn ist in *No Man's Sky* nicht möglich. Doch gerade das macht die Sache auch ungemein spannend und interessant. Bis zum Sommer müssen wir uns allerdings noch gedulden, bevor wir uns auf die Entdeckerreise in die Unendlichkeit begeben können.

ENTWICKLER: Hello Games
TERMIN: Juni 2016



Der ungewöhnliche Mix aus Weltraumsimulation und Entdeckerspiel lässt euch auch unter Wasser Fauna und Flora der zufällig generierten Planeten katalogisieren.

Master of Orion

RUNDENSTRATEGIE | Mit der Neuauflage des Weltraumstrategieklassikers *Master of Orion* will sich Hersteller Wargaming Net den lang gehegten Wunsch erfüllen, einem Lieblingsspiel neues Leben einzuhauchen. Das argentinische Team NGD-Studios wird daher auch durch Entwickler der ersten beiden Teile der Serie beratend unterstützt. Das Material, das bisher veröffentlicht und gezeigt wurde, überzeugte uns davon, dass hier mit viel Liebe zur Originalvorlage gearbeitet wird. Die strategische Tiefe beim Anspielen und die humorvoll inszenierten und voll vertonten Alien-Rassen machten auf uns schon einen prächtigen Eindruck. Entscheidend für die erfolgreiche Umsetzung des Klassikers wird sein, wie gut das Balancing im Spiel gelingt.

ENTWICKLER: NGD Studios
TERMIN: 2016



Wie schon im klassischen Ur-*Master of Orion* stellt ihr auch in der für 2016 geplanten Neuauflage eure eigenen Schiffsflotten zusammen, um damit das Universum zu erobern.

Project Daedalus

WELTRAUMABENTEUER | Was passiert, wenn der erste Raumsprung der Menschheit schiefläuft und Schiff samt Crew an einen weit entfernten Punkt in der Galaxis geschleudert werden, erzählt Daedalic in *Project Daedalus: The Long Journey Home*. Ähnlich wie in *No Man's Sky* erkundet ihr dabei ein komplett prozedural generiertes Universum. Auf der Rückreise zur Erde sammelt ihr Ressourcen und nehmt Kontakt zu Außerirdischen auf. Diplomatisches Vorgehen soll dabei einen wichtigen Aspekt im Spiel bilden. Spielerisch an Klassiker wie *Spaceflight* und *Star Control 2* angelegt und mit Roguelike-Elementen wie in *FTL* gewürzt, stellt euch das Spiel immer wieder vor schwierige Entscheidungen, die den Spielverlauf stark beeinflussen sollen.

ENTWICKLER: Daedalic West
TERMIN: 3. Quartal 2016



Grafisch soll sich *Project Daedalus: The Long Journey Home* durch einen markanten Retro-Look hervorheben. Inhaltlich steht neben Erkundung und Rohstoffgewinnung auch Diplomatie mit Außerirdischen auf dem Programm.

XCOM 2

Von: Peter Bathge

Endlich gespielt: Deshalb können wir es nicht erwarten, wieder tausend Tode zu sterben!

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Rundentaktik **Entwickler:** Firaxis **Publisher:** 2K Games **Termin:** 5. Februar 2016



Exo-Skelette (links) bieten unter anderem Platz für einen Raketenwerfer und erhöhen den Rüstungswert eurer Truppen.

Am Anfang eines Einsatzes ist der Stealth-Modus aktiv. So getarnt, könnt ihr Hinterhalte vorbereiten.

Die Musik ist fast schon zu pathetisch. Der mit Emotionen aufgeladene, mitreißende Soundtrack von *XCOM 2* macht aus jedem Feuergefecht ein schicksalsträchtiges Duell, bei dem es um nichts weniger als die Zukunft der Menschheit geht. Dabei ist in der fiktiven Parallelwelt des Nachfolgers von *Enemy Unknown* doch eigentlich schon alles entschieden. Die Aliens haben gewonnen und die Erde besetzt, zusammen mit der Marionettenregierung Advent und deren Militärpräsenz kontrollieren die fiesen Außerirdischen das Leben von Milliarden Menschen. Nur ein kleines gallisches Dorf … äh, eine kleine Rebellentruppe aus ehemaligen XCOM-Soldaten leistet noch Widerstand. Und wer führt diese zahlenmäßig unterlegenen Freiheitskämpfer an? Der Spieler natürlich. Wir haben bei Publisher 2K Games schon vor der offiziellen Veröffentlichung am 5. Februar 2016 den Aufstand geprobt. Unser Fazit: *XCOM 2* hat beste Chancen, einer der größten PC-Hits des nächsten Jahres zu werden!

Bekanntes Spiel, neuer Twist

XCOM 2 spielt sich anfangs vertraut. Immer noch nimmt es unsere vier- bis sechsköpfige Truppe aus Elite-Soldaten in rundenbasierten Taktik-Gefechten mit schlagkräftigen Aliens auf. Dabei müssen wir weiterhin auf Deckungsmöglichkeiten achten und uns vor desaströsen Flankenangriffen schützen. Doch mit zunehmender Spieldauer stolpern wir über immer mehr Detailänderungen, mit denen Firaxis die bekannte Formel frisch und abwechslungsreich hält. Da wären zum Beispiel die fünf Klassen. Eine davon ist noch geheim, zwei weitere (Scharfschütze und Grenadier) folgen bekannten Mustern. Allerdings gibt es da noch den Spezialisten, der seine Drohne aus dem Hintergrund über das Schlachtfeld dirigiert. Mit dem kleinen Fluggerät erhöht er den Verteidigungswert von Verbündeten, stabilisiert angeschossene Kameraden für den Transport zurück in die Basis oder verteilt Stromschläge an Widersacher. Und der Ranger fügt dem bekannten Taktik-Schach eine ganz neue Ebene hinzu. Seine Nahkampfangriffe per Schwert lassen sich mit dem richtigen Talente-Cocktail aneinanderreihen. Der Ranger stürmt auf Gegner zu, schaltet sie aus und taucht anschließend wieder unter. Richtig gelesen, in *XCOM 2* könnt ihr jetzt schleichen wie Sam Fisher zu seinen besten Zeiten!

Ausspähen und angreifen

Das funktioniert beim knapp dreistündigen Anspielen prima und geht sofort in Fleisch und Blut über. Statt euch wie im ersten Teil auf jeder Karte von einer Gegnergruppe zur anderen vorzuarbeiten und sie zu „triggern“, könnt ihr jetzt viel taktischer agieren. Solange ihr dem mit roten Feldern gekennzeichneten Sichtbereich der nunmehr patrouillierenden Feinde fernbleibt, agiert ihr unentdeckt und könnt eure Soldaten in Stellung bringen. Dadurch fühlen sich die Einsätze weniger linear als im Vorgänger an. Ihr entscheidet selbst über den Zeitpunkt, wann die Waffen sprechen, und könnt so auch mal Widersacher umgehen, um euch zuerst näher ans Missionsziel heranzurobben.

Neue Feinde sorgen dafür, dass ihr trotzdem nicht im Vorteil seid. Der überarbeitete Sektoid ist viel stärker als bei seinem Auftritt in *XCOM: Enemy Unknown*; er lässt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN UND DIGITAL DELUXE EDITION

Die Digital Deluxe Edition gibt es nur als Download für rund 65 Euro. Enthalten sind neben dem Spiel der Soundtrack sowie Zugriff auf den Season Pass. Der ist auch separat für rund 20 Euro erhältlich und beinhaltet drei DLCs. Eins davon ist ein Skin-Paket, die anderen beiden kommen mit je einer neuen Mission sowie – im Fall des finalen Add-ons – einer zusätzlichen Soldatenklasse daher und erscheinen im Sommer 2016.

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

- Core 2 Duo E4700 2.6 GHz/Phenom 9950 Quadcore 2.6 GHz
- 4 GB RAM
- Nvidia Geforce GTX 460/Radeon HD 5770
- Direct X 11
- Windows 7 64-Bit
- 45 GB verfügbarer Speicherplatz

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN

- Quadcore mit 3 GHz
- 8 GB RAM
- Geforce GTX 770/Radeon HD 7970

Info: Auch die Disc-Version von *XCOM 2* wird eine Online-Aktivierung auf einem Steam-Konto benötigen. Eine DRM-freie Veröffentlichung ist nicht geplant.

VIELE DETAILVERBESSERUNGEN AUF DEM SCHLACHTFELD

Grundsätzlich spielt sich *XCOM 2* wie *Enemy Unknown*, doch im Detail hat Firaxis etliche Änderungen vorgenommen, die Teil 2 runder machen.

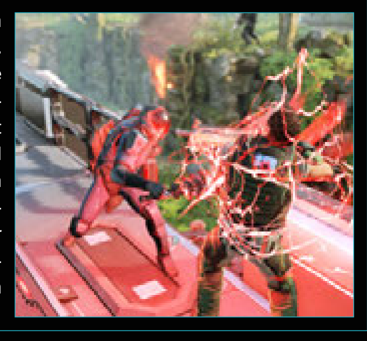
Zwar zieht ihr immer noch mit anfangs vier und später bis zu sechs Soldaten in die rundenbasierten Gefechte gegen fiese Aliens. Allerdings müsst ihr euch im Kampf jetzt unter anderem Gedanken darum machen, wo genau ihre eure Truppen langlaufen lasst. So können Einheiten Feuer fangen, wenn sie durch die Flammen laufen. Wohl dem, der anschließend ins Wasser springt oder vom Regen gelöscht wird. Auch neu: Der Scharfschütze ist die einzige Klasse, die noch eine Pistole mit sich trägt. Er schießt damit automatisch zurück, wenn ein Gegner ihn aufs Korn nimmt.

Der Schleich-Modus

Zu Beginn einer Mission agiert euer Team unerkannt. Feinde wissen nicht, wo ihr euch befindet, und patrouillieren die Umgebung. Rote Felder markieren den Sichtbereich der KI-Gegner; beim Planen des Zuges warnt das Spiel vor Laufwegen, die dort hineinführen. Per Overwatch-Modus lassen sich Hinterhalte vorbereiten, dann feuern alle Soldaten auf eines oder mehrere Ziele. Wach- und Geschütztürme halten Ausschau nach euren Soldaten – wer in ihr Sichtfeld marschiert, löst den Alarm aus. Anschließend können nur Kämpfer mit einem speziellen Talent wie die Ranger-Klasse wieder anonym werden. Durch die neue Mechanik spielt sich der Beginn eines Einsatzes um einiges taktischer als im Vorgänger. Diesmal späht ihr die Umgebung aus und bestimmt selbst, an welchem Punkt ihr in den Kampf eingreift. Je nach Missionsziel könnt ihr viele Konflikte sogar vermeiden. Zusammen mit den nun stärker zufallsgenerierten Karten dürfte das auf Dauer dafür sorgen, dass sich *XCOM 2* weniger linear spielt als *Enemy Unknown*.



Der Nahkampf



Die neue Ranger-Klasse kann im Nahkampf ein Schwert einsetzen. Auch der Gegner nutzt derartige Waffen, aufgebrezelt mit Elektroschockern. Während Soldaten mit Schießprügeln maximal zum Rand des blauen Bewegunsradius laufen dürfen, um im selben Zug eine Aktion auszuführen, kann der Ranger auch den gelben Bereich für Angriffe nutzen. Allerdings steht er dann eventuell ohne Deckung da.

Die Drohne



Der Spezialist verwendet eine Drohne. Die kann auf Knopfdruck Schockschaden austeilen, die Abwehrfähigkeit der Verbündeten erhöhen oder angeschossene Soldaten stabilisieren, damit sie nicht ausbluten. Im Einsatz erweist sich der kleine Flieger als sehr nützlich, weil er seinem Besitzer erlaubt, im Hintergrund zu bleiben. Die Drohne ist zudem ideal, um entfernte Gerätschaften zu hacken (siehe unten).

Die Evakuierung



Am Ende eines Einsatzes müssen wir in die Extraktionszone vorstoßen und jeden Soldaten manuell ausfliegen. Eure Kempen können verletzte oder tote Kameraden auf die Schulter nehmen und zurück zur Extraktionszone tragen. Nur so erhaltet ihr auch die Ausrüstung verstorbener Soldaten wieder. An tote Truppen (auch *XCOM 2* hat wieder ein Permadeath-Feature!) wird mit einer Plakette in der Basis erinnert.

Das Hacken

Alle Soldaten sind neuerdings in der Lage, Terminals, Wachtürme und sogar Roboter-Feinde zu hacken. Das verbraucht genauso einen Aktionspunkt wie das Abfeuern der Waffe oder die Aktivierung des Overwatch-Modus. Die Erfolgschance beim Hacken hängt von einem neuen Charakterwert ab; der Spezialist hat darauf einen Bonus und mit der Drohne noch dazu einen Weg, aus der Entfernung zu hacken. Beim Eindringen in Fremdsysteme wählen wir zwischen zwei optionalen Boni, auf deren Aktivierung eine winzige Zusatzchance besteht. Misslingt ein Hack, kann das schwere Folgen haben. So taucht etwa automatisch Feind-Nachschub im Level auf. Die Folgen sind in *XCOM 2* aber nicht auf das aktuelle Gefecht beschränkt, sondern können sich auch auf den Fortschritt auf der Weltkarte (siehe Kasten rechts) auswirken.



tote Verbündete als Zombies auferstehen und führt Psi-Angriffe gegen Soldaten aus, die daraufhin in Panik verfallen. Derweil spalten sich die genetisch veränderten Advent-Truppen in normales Fußvolk, Nahkämpfer und Offiziere auf. Die Anführer verleihen nahen Untergebenen Boni, weshalb wir sie möglichst zuerst ausschalten.

Wir haben die Technologie!

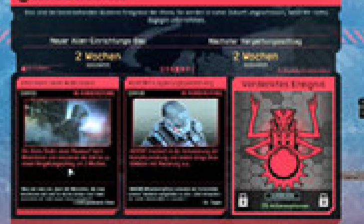
Dabei zuzusehen, wie der Konflikt zwischen Rebellen und Aliens nach und nach eskaliert, ist auch in *XCOM 2* wieder ein großer Motivationsfaktor. In der nunmehr fliegenden Einsatzbasis, dem gekaperten Alien-Raumschiff Avenger, erforscht ihr im Spielverlauf neue Waffen und Rüstungen. Darunter ist auch das Exo-Skelett, ein unnachahmlich cooler Wink in Richtung *Edge of Tomorrow*, den Science-Fiction-Kinofilm mit Tom Cruise. Wenn ihr eure Truppen in diese gepanzerten Anzüge steckt, können sie schwere Waffen wie einen Raketenwerfer nutzen. Aber auch der Feind setzt verstärkt auf Flächenangriffe; eine neue Art Roboter verschießt mehrere Granaten, sobald eure Truppen zu nahe beieinanderstehen. Einen ähnlichen Artillerieschlag führt der fliegende Archon aus, eine neue Variante des Floaters. Und die schlangengleiche Viper zerrt Einheiten mit ihrer langen Zunge zu sich heran oder wickelt sie mit ihrem Körper ein wie eine Boa

MEHR ZU TUN AUF DER NEUEN WELTKARTE

Schluss mit dem stumpfen Warten auf UFOs: In *XCOM 2* seid ihr auch zwischen Missionen viel aktiver.

Eure Einsatztruppe ist dieses Mal deutlich mobiler, befindet sie sich doch an Bord eines fliegenden Transporters. Damit steuert ihr interessante Orte auf der Karte an, die ihr scannt. Dabei vergeht Zeit und ihr erhaltet Vorräte, neue Soldaten oder könnt auf den Schwarzmarkt zugreifen. Gleichzeitig sind auch die Aliens nicht untätig. Durch ihre Aktionen im Hintergrund entstehen Gelegenheiten für Sabotageakte. Solche Missionen helfen dabei, den Bau einer ultimativen Superwaffe zu verzögern und treiben natürlich auch wieder die Hauptgeschichte voran. Für die Story hat Firaxis spezielle Einsätze designt, der Rest der Karten wird zufällig generiert.

Pläne der Aliens
Eine Übersicht zeigt, was die Außerirdischen als nächstes planen. Durch cleveres Gegensteuern können wir diese Aktionen be- und verhindern sowie unsere Truppen auf Angriffe vorbereiten.



Obacht: Superwaffe
Unsere (In-)Aktivität hat Einfluss auf einen Countdown für den Bau einer Alien-Superwaffe. Die beendet – einmal fertiggestellt – sofort das Spiel. Durch den Angriff auf Einrichtungen der Invasoren lässt sich der Countdown zurücksetzen.



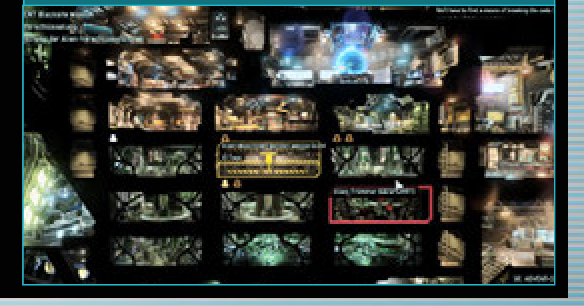


Einfluss ausweiten
Indem ihr Kontakt mit anderen Rebellen herstellt, erhaltet ihr neue Vorräte. Allerdings müsst ihr dafür genügend Funkrelais gebaut haben – eine ähnliche Mechanik wie bei den Satelliten aus Teil 1.

Endlich mobil
Mit der Avenger fliegt ihr direkt zu interessanten Orten, scannt sie und erhaltet so Ressourcen oder neue Aufträge.

Icon-Wust
Was im ersten Moment unübersichtlich wirkt, fasst tatsächlich die wichtigsten Ereignisse und Aktionsmöglichkeiten auf der Weltkarte zusammen: die Benutzeroberfläche. Am unteren Bildschirmrand sind mögliche Missionen und zu scannende Orte aufgelistet. Durch das Scannen vergeht Zeit, genau wie in *Enemy Unknown*. Ebenfalls aus dem Vorgänger bekannt ist die Liste am rechten Bildschirmrand. Hier wird angezeigt, welche Technologie als nächstes erforscht und welches Bauvorhaben wann abgeschlossen ist.

Minimal verändert: der Basisbau
Zuhause in der Avenger baut ihr wie gehabt Räume, erforscht bessere Technologien und fertigt modernere Ausrüstungsgegenstände. Neu: Ihr könnt Rekruten eine Klasse vorgeben.



Constrictor. Derart umschlungene Einsatzkräfte sind auf die Hilfe ihrer Kameraden angewiesen.

Darüber hinaus haben die KI-Widersacher den aus *Enemy Unknown* bekannten Vorteil: Haben sie euch erst einmal entdeckt, springen sie schnell in Deckung. Allerdings lässt sich diese Mechanik in *XCOM 2* noch besser für eigene Zwecke nutzen, denn dieses Mal dürfen wir im Stealth-Modus Hinterhalte vorbereiten. Wir hatten immer wieder aufs Neue eine diebische Freude daran, die Männer und Frauen unter unserem Kommando unbemerkt in Position zu bringen, die bekannte Overwatch-Funktion zu aktivieren und die Gegner ins Verderben rennen zu lassen. *XCOM 2* fühlt sich dadurch noch anspruchsvoller und variantenreicher an; eure Einsatztruppe ist wie ein Schweizer Taschenmesser, das für jede Situation das richtige Werkzeug parat hat.

Die XCOM-Truppe auf Welttournee

Bevor ihr diese Werkzeuge einsetzen könnt, müsst ihr aber natürlich erst einmal zum Missionsareal gelangen. Das klappt mit der neuen Weltkarte, auch Geoscape genannt. Vorbei die Zeiten, als ihr in *Enemy Unknown* dazu verdammt wart, nach UFOs zu scannen und ansonsten die Hände in den Schoß legen musstet! *XCOM 2* gesteht dem Spieler eine deutlich aktivere Rolle zu (siehe Kasten oben). Mit der Avenger steuert ihr interessante Punkte auf der



1 Weil XCOM diesmal keine Regierungsunterstützung hat, müssen sich die Soldaten anfangs mit behelfsmäßig zusammengeklebten Knarren begnügen.

2 Dafür könnt ihr jedes Schießeisen mit Mods wie Visieren und Magazinen ausstaffieren.

3 Die entsprechenden Gegenstände findet ihr manchmal bei besiegten Gegnern. Den Loot müsst ihr innerhalb eines Rundenlimits aufsammeln, sonst ist er verloren.

4 Mods können Waffen merklich verändern und einzigartige Boni verleihen.

▲ Auch in *XCOM 2* gibt es neben den zufallsgenerierten Missionen wieder eine Story-Kampagne mit Dialogen und Zwischensequenzen.

◀ Ungemein befriedigend: Mit dem Ranger an den Gegner ranrücken und dem Feind per Schwert den Todesstoß versetzen.

Karte an und sorgt so dafür, dass eure chronisch knappe Kriegskasse durch das Sammeln von Vorräten aufgestockt wird. Der Clou ist aber, dass dieses Mal auch die Aliens eine Agenda haben. So reagieren sie zum einen auf XCOM-Einsätze mit Vergeltungsschlägen gegen Zivilisten (das Äquivalent zu den Terrormissionen aus dem Vorgänger). Zum anderen treiben sie den Bau einer Superwaffe voran, genannt Avatar-Projekt. Wer zu lange keine Einsätze gegen die Außerirdischen fliegt, ständig verliert oder nicht auf die Ereignisse auf der Weltkarte reagiert, der wird knallhart bestraft. Erreicht der Countdown für das Avatar-Projekt null, heißt es Game Over. Dementsprechend ist es bei *XCOM 2* wichtig, die sogenannten Düsteren Ereignisse im Auge zu behalten. Eine Übersicht dieser außerirdischen Pläne zeigt standardmäßig zwei Unternehmungen an, ein drittes Ereignis wird erst nach dem Ausgeben einer speziellen Ressource aufgedeckt. So rüsten die Alien-Overlords etwa ihre Advent-Helferlinge mit stärkerer Panzerung aus. Ein Timer gibt Auskunft darüber, wie lange es bis zur nächsten Phase in den Bestrebungen der Aliens dauert. So könnt ihr euch besser auf die neue Situation vorbereiten oder sie gar durch das Absolvieren einer Mission verhindern.

Waffen-Mods: gut

Das Zusammenspiel von strategischen Überlegungen auf der Weltkarte und den hochspannenden Taktik-Gefechten klappt bereits in der Vorschauversion von *XCOM 2* ausgenommen gut. So finden wir neuerdings bei einigen besiegten Feinden wertvolle Ausrüstungsgegenstände. Die müssen wir wie die MELD-Kanister im *XCOM*-Add-on *Enemy Within* innerhalb eines knappen Rundenlimits aufsammeln, sonst sind sie für immer verloren. An Bord der Avenger können wir mit so gefundenen Waffen-Mods die Schießeisen unserer Soldaten aufrüsten, was merkliche Verbesserungen nach sich zieht. So hilft beispielsweise ein Schalldämpfer dabei, auch bei Feindkontakt länger unentdeckt zu bleiben. Eine andere Modifikation gibt euch eine fünfprozentige Chance, einen Widersacher mit einem Schuss auszuschalten, unabhängig von der Anzahl an verbliebenen Lebenspunkten.

Die Verzahnung der beiden Systeme funktioniert aber auch andersrum. Weil wir neue Rekruten jetzt in der Taktikschule spezifisch für eine der fünf Klassen trainieren lassen können, müssen wir die Neulinge nicht mehr auf gut Glück in den Einsatz mitnehmen und hoffen, dass sie beim ersten Levelaufstieg den gewünschten Berufszweig wählen. So entsteht eine noch größere Bindung zu den Figuren, deren Aussehen wir im stark überarbeiteten Charaktereditor jetzt viel freier anpassen als zuvor. So wählen wir aus über 100 Farben und einem Dutzend Muster, um Rüstungsteile und Knarren individuell zu gestalten. Süß: Unserer Lieblingsschrotflinte dürfen wir dieses Mal sogar einen Namen geben!

Neben den großen Neuerungen sind es solche kleinen Details, die Zeugnis ablegen von der Liebe und Sorgfalt, die Firaxis in die *XCOM 2*-Entwicklung gesteckt hat. So gibt es jetzt etwa aufschlussreiche Statistiken zur Leistung jedes Teammitglieds nach dem Einsatz. Tote oder verletzte Einheiten müssen von einem Kameraden zum Extraktionspunkt getragen werden. Und wer mit Schusswunden zur Basis zurückkehrt, dessen Wille wird anschließend reduziert, er ist anfälliger für Psi-Angriffe. Jeden-

Die neuen Robotergegner nutzen Angriffe mit Flächenschaden. Insgesamt zeigt sich die Feind-KI aggressiver als zuvor.

Zahlenwerte wie die Trefferchance sind im neuen PC-Interface von *XCOM 2* derzeit noch etwas zu klein.

Dank vieler neuer Einstellungen könnt ihr die schrägsten Soldaten erstellen. Sieht dem Original doch ziemlich ähnlich, oder?

falls so lange, bis er sich durch einen erfolgreichen Einsatz wieder Selbstvertrauen zurückgeholt hat und aus der Schwächephase gestärkt hervorgeht. Super!

Spiel-Mods: besser

Natürlich sind drei Stunden mit dem Spiel bei Weitem nicht genug, um den Langzeitspaß von *XCOM 2* abzuschätzen. Doch der erste Eindruck verspricht, dass einen der Befreiungskampf deutlich länger überraschen und aufs Neue begeistern wird als im ebenfalls sehr guten Vorgänger. Vor allem die zahlreichen neuen Optionen auf der Weltkarte geben einem in Verbindung mit dem Ausbau der Basis viel mehr zu tun als bisher. Dazu kommt die stark ausgebaute Zufallskomponente von *XCOM 2*. Abseits der vorgefertigten Story-Missionen mit Dialogen und Zwischensequenzen sollen sich die Standard-Einsätze noch stärker voneinander unterscheiden. So weit das in der gespielten Vorschau-Version nachprüfbar war, hat Firaxis hier nicht zu viel versprochen. Der gleiche Auftrag führte uns bei zwei Versuchen an gänzlich unterschiedliche Orte. Noch dazu beeinflusste die Uhrzeit bei Missionsstart, ob auf der Karte gerade Tag oder Nacht war.

Sehr gespannt sind wir darauf, was die Modder nach Release aus *XCOM 2* noch so alles herausholen. Firaxis stellt engagierten Fans nämlich Level-Editor, weitere Tools sowie bergeweise Texturen und Objekte kostenfrei zur Verfügung. Das Spiel soll deutlich offener für Modifikationen sein als *XCOM: Enemy Unknown*. Das macht Hoffnung auf tollen Bonus-Content. Erst recht angesichts der Tatsache, dass Modder trotz der beschränkten Möglichkeiten des Vorgängers bereits das fantastische *Long War*-Projekt für *Enemy Unknown* realisiert haben (www.nexusmods.com/xcom/mods/88). Was dann wohl erst alles in *XCOM 2* möglich sein wird? Firaxis scheint die Modder jedenfalls mit ähnlich offenen Armen empfangen zu wollen wie Colossal Games es bei ihrer Städtebau-Simulation *Cities: Skylines* dieses Jahr vorgemacht hat.

Doch bereits das Hauptspiel hat es in sich. *XCOM 2* inszeniert seine rundenbasierten Schießereien wieder so intensiv wie kein anderes Taktikspiel. Das optische Design verdient die volle Punktzahl: Aliens wirken schön fremdartig und bedrohlich, das Exo-Skelett sieht endlos cool aus und die Levels wirken stimmungsvoll. Vom epischen Soundtrack haben wir ja schon genug geschwärmt. Wer selbst Probe hören will: Auf der DVD findet ihr über 20 Minuten selbst aufgenommene Gameplay-Videos zu *XCOM 2*.

PETER MEINT



„Ich lege mich fest: *XCOM 2* wird einer DER PC-Hits 2016."

Momentan hat *XCOM 2* noch ein paar kleine Bugs, die zwei Monate vor Release aber absolut im Rahmen sind. Besonders an der dynamischen Kamera, die Abschüsse durch Schwenks und Zooms besonders in Szene setzt, sollte Firaxis noch arbeiten. Da kam es zu einigen seltsamen Perspektiven abseits der eigentlichen Action. Ich bin jedoch zuversichtlich, dass der Entwickler dieses Mini-Ärgernis rechtzeitig abschaltet. Warum ich es überhaupt erwähne? Weil der Rest von *XCOM 2* so fantastisch ist. Firaxis hat an den richtigen Schrauben gedreht und verleiht dem bekannten Gameplay mit der Guerrilla-Thematik einen interessanten neuen Twist. Dank Mod-Unterstützung und eines abwechslungsreicheren Strategie-Modus auf der Weltkarte könnte *XCOM 2* ein echter Dauerbrenner werden. Ich hebe jetzt schon mal ein paar Dutzend Gräber für meine im Kampf verlorenen Soldaten aus. Sie werden ihr Leben im Namen einer guten Sache lassen.



Um zu den kälteren Regionen des Tals zu gelangen, müsst ihr euch warm anziehen. Mit normaler Steinzeit-Bekleidung würde Held Takkar in wenigen Minuten erfrieren.

FAR CRY Primal

Von: Matti Sandqvist

Ein *Far Cry* mit wenigen unterschiedlichen Waffen und ganz ohne Fahrzeuge? Wie das funktionieren soll, konnten wir auf einem Anspiel-Event in London ausprobieren.

In der Steinzeit war alles noch gut: In Asien konnte man zum Beispiel noch ganz ohne Bedenken an die frische Luft, die Küstenbewohner Europas mussten sich nicht über die nächste Flutkatastrophe Sorgen machen und auch die Liste der bedrohten Tierarten Südamerikas sowie Afrikas kam ziemlich wahrscheinlich mit Tausenden Einträgen weniger aus als heute. Einige klitzekleine Nachteile aus unserer Sicht gab es zugegebenermaßen ebenfalls, etwa dass wir Menschen nicht an der Spitze der Nahrungskette standen und daher tagtäglich ums nackte Überleben gegen Säbelzahntiger, Löwen oder Bären kämpfen mussten. Zudem waren die Freizeitaktivitäten vor 12.000 Jahren etwas spärlich gesät: Statt am Computer zu verweilen, musste man sich nach Feierabend eher mit dem Feuermachen, der Essenszubereitung und dem Bewachen der eigenen Höhle beschäftigen.

Der nächste Teil der *Far Cry*-Reihe entführt uns in genau jene spannende und bislang wenig von Spielen thematisierte Epoche der Menschheitsgeschichte: Statt uns einen modernen Open-World-Spielplatz auf einem anderen Kontinent zu liefern, wird uns *Primal* in die Zeit der Jäger und Sammler versetzen. Ob es sich bei dem Titel mit dem ungewöhnlichen Setting um eine Art Texturen-Update für *Far Cry 4* handelt oder ob der Steinzeit-Ableger der Reihe dank vieler frischer Spielmechaniken überzeugt, davon konnten wir uns bei einem Anspiel-Event in London einen ersten Eindruck verschaffen.

Ein Urzeit-Held

Der Protagonist von *Far Cry: Primal* heißt Takkar. Am Anfang des Spiels steckt der bärtige Held in einer verzwickten Lage: Er hat den Kontakt zu seinen Stammesbrüdern und -schwestern verloren, wacht in einem ihm unbekannten Tal auf und muss zu seiner Bestürzung feststellen, dass die nähere Umgebung nicht nur vom Volk der befreundeten Wanja bewohnt


Beim Steinzeit-Schamanen lernen wir, wie man Tiere zähmt und befehligt.

Die Gewaltdarstellung ist explizit und es spritzt ordentlich Blut. Dennoch gibt die USK *Far Cry: Primal* schon ab 16 Jahren frei.

Eure vierbeinigen Begleiter brauchen ab und zu auch eine Portion Zuneigung.

wird, sondern ebenfalls von den blutrünstigen Udam. Doch Takkar hat einen gewissen Vorteil gegenüber seinen Feinden: Als erster Mensch ist er nämlich in der Lage, Tiere zu zähmen und sie zu treuen Begleitern zu machen.

Wie der Protagonist zu seiner Fähigkeit gekommen ist, ob es wieder einen charismatischen Bösewicht wie Vaas oder Pagan Min geben oder worum sich die Handlung überhaupt drehen wird, hat uns Ubisoft noch nicht verraten. Einige interessante Details gaben uns die Entwickler jedoch vor der Anspielmöglichkeit preis. So sprechen unsere Freunde – der Stamm der Wanja – eine Sprache, die man mit tatkräftiger Hilfe von Linguisten aus dem Ur-Indo-Europäischen rekonstruiert hat und daher auch eine eigenständige Grammatik und echte Vokabeln besitzt. Insgesamt soll die Sprache aber eher der sehr direkten Kommunikation dienen, sprich mit einem Steinzeit-Dichter vom Format eines Goethe oder Shakespeare sollten wir für die Geschichte von *Far Cry: Primal* nicht rechnen. Zudem verrieten uns die Macher, dass der Held Takkar im Gegensatz zu den vorherigen Protagonisten der Reihe bereits zu Spielbeginn ein erfahrener Haudegen ist. Doch gilt es im Laufe des Abenteuers seine Fähigkeiten zu verbessern, wofür uns insgesamt ganze 60 Talente in acht unterschiedlichen Skill-Bäumen zur Verfügung stehen – also deutlich mehr als in den vorherigen Teilen!

Steinzeit-Abenteuerspielplatz

Insgesamt soll die offene Spielwelt ähnlich gigantische Maßstäbe besitzen wie *Far Cry 4* – ergo, gründliche Spielernaturen dürften mit dem Steinzeit-Ableger für Wochen, wenn nicht gar Monate gut beschäftigt sein.

Wir gehen jedoch davon aus, dass – wie auch schon in Teil 3 und 4 – die Geschichte von *Primal* nicht für die lange Spieldauer sorgen, sondern eher eine untergeordnete Rolle einnehmen wird. Viel wichtiger scheint es den Entwicklern zu sein, wieder einmal einen gut gefüllten Abenteuerspielplatz in einer riesigen und offenen Umgebung zu bieten.

Doch dafür stehen den Machern aufgrund des Steinzeit-Settings eher beschränkte Möglichkeiten zur Verfügung – spannende Verfolgungsjagden mit einem Jeep oder atemberaubende Flüge in einem Gyrokopter fallen schon wegen der damaligen Technik aus. Stattdessen stehen dieses Mal mehr Jagdaufträge und Kämpfe gegen andere Steinzeitstämme auf der Tagesordnung. So konnten wir während des Anspiel-Events uns etwa auf die Suche nach Mammuts begeben, befreundeten Wanjas bei der Pirsch zur Hand gehen oder Signalfeuer an Berghängen anzünden. Auch aus den Vorgängern vertraute Missionsarten kamen während der Anspiel-Session vor, etwa das Ausschalten von gegnerischen Anführern, das

DIE TIERBEGLEITER

Statt eines riesigen Waffenarsenals sorgen Partner auf vier Pfoten für unterschiedliche taktische Möglichkeiten in den Missionen.

Eines der Besonderheiten der *Far Cry*-Reihe sind seit jeher die Vorgehensweisen, wie man die diversen Missionstypen lösen kann. Da es in der Steinzeit kaum unterschiedliche Waffen gab, haben die Entwickler sich eine elegante Lösung ausgedacht: Im Laufe des Spiels gewinnt ihr bis 18 unterschiedliche Partner auf vier Pfoten, die euch bei Angriffen zur Seite stehen. Wir stellen euch hier drei typische Tierbegleiter vor.

BRAUNBÄR

Wer in den Vorgängern gerne mit Maschinengewehren und Raketenwerfern die feindlichen Außenposten auseinandergenommen hat, dem können wir einen Braunbär als Begleiter ans Herz legen. Der brummige Vierbeiner teilt und hält viel Schaden aus, fällt aber sehr schnell auf und ist relativ langsam.

SÄBELZAHNTIGER

Wenn man einen der Tierbegleiter als die steinzeitliche Überwaffe bezeichnen möchte, dann ist es wohl der Säberzahntiger. Das Raubtier mit den markanten Zähnen zeichnet sich durch hohe Angriffswerte aus und ist zudem sehr flink. Große Nachteile hat der Säbelzahntiger nicht wirklich, bis auf die Tatsache, dass er sich für eine leise Vorgehensweise eher nicht eignet.

POLARWOLF

Der Wolf mit dem weißen Fell ist so etwas wie ein Allrounder unter den Tierbegleitern. Er eignet sich sowohl für heimliches Vorgehen, aber auch als eine gute Unterstützung bei Frontalangriffen. Von Nachteil ist aber, dass er nicht allzu viele Treffer aushält.

TYPISCHE NEBENMISSIONEN UND -AUFGABEN IN FAR CRY: PRIMAL

***Far Cry: Primal* bietet eine Fülle von unterschiedlichen Nebenmissionen – und das ganz ohne Jeeps und Gyrokopter!**

Ähnlich wie bei der Waffenauswahl mussten sich die Entwickler etwas einfallen lassen, damit im Steinzeit-Ableger keine Langeweile aufkommt. Wir konnten in London eine Stunde lang die Welt von *Far Cry: Primal* erkunden und stellen euch hier Aufgaben vor, die wir während der Anspiel-Session ausprobieren konnten. Unser Ersteindruck: An unterschiedlichen Aufgabentypen mangelt es dem Spiel nicht. Zudem passen die Nebenmissionen sehr gut zum Urzeit-Setting und bescheren obendrein oft wichtige Gegenstände, die ihr für das Crafting neuer Waffen braucht. Jedoch müssen wir auch sagen, dass die Unterschiede zu den Vorgängern eher marginal sind – natürlich bis auf die Tatsache, dass es dieses Mal keine Türme im Spiel gibt.



ZELTPLÄTZE ÜBERNEHMEN
Um euch unnötige Laufwege nach einem Bildschirmtod zu sparen, könnt ihr an Zeltplätzen Lagerfeuer zünden. Die Orte dienen dann als Checkpoints.

UDAM-ANFÜHRER AUSSCHALTEN
Um gegen die Vorherrschaft der Udam vorzugehen, könnt ihr auf markierten Stellen ihre Anführer ausschalten. So senkt ihr die Bedrohung durch feindliche Patrouillen.

SIGNALFEUER ANZÜNDEN
Um die Wanja-Bevölkerung wachsen zu lassen, müsst ihr an bestimmten Stellen Signalfeuer anzünden. Die Orte sind meist ebenso gut bewacht wie Außenposten.

AUF DIE JAGD GEHEN
Für das Crafting benötigt ihr wieder einmal Tierfelle. Daher müsst ihr die Vierbeiner im Spiel nicht nur zähmen, sondern ebenso auf die Pirsch nach ihnen gehen.

AUSSENPOSTEN EROBERN
Der Klassiker der *Far Cry*-Missionen ist auch in *Primal* enthalten. Wieder müsst ihr alle Feinde in einer Basis ausschalten, um sie zu übernehmen.

REITTIERE SUCHEN
Da es in *Far Cry: Primal* keine Fahrzeuge gibt, sind Reittiere für die Fortbewegung echt praktisch. Junge Mammuts oder Elche sind zudem im Kampf nützlich.

Aufsammeln von bestimmten Kräutern oder das serientypische Erobern von feindlichen Außenposten. Vor allem die Übernahme der Basen ist fast identisch mit *Far Cry 4*. Sobald wir alle Gegner ausgeschaltet haben, gehört der Außenposten uns. Der einzige Unterschied: Statt Alarmanlagen stehen nun Feinde mit Signalhörnern in den kleinen Siedlungen, die wir am besten zuerst beseitigen – sonst könnten weitere Gegner zur Hilfe eilen.

Ein Auftragstyp wird dieses Mal aber wohl fehlen: Das für Ubisoft-Titel typische Besteigen von Türmen, um Aufgaben auf neuen Kartenabschnitten sichtbar zu machen. Stattdessen können wir lediglich Zeltplätze für uns einnehmen, damit wir nach einem Bildschirmtod an der Stelle wieder starten dürfen und uns so unnötige Laufwege sparen.

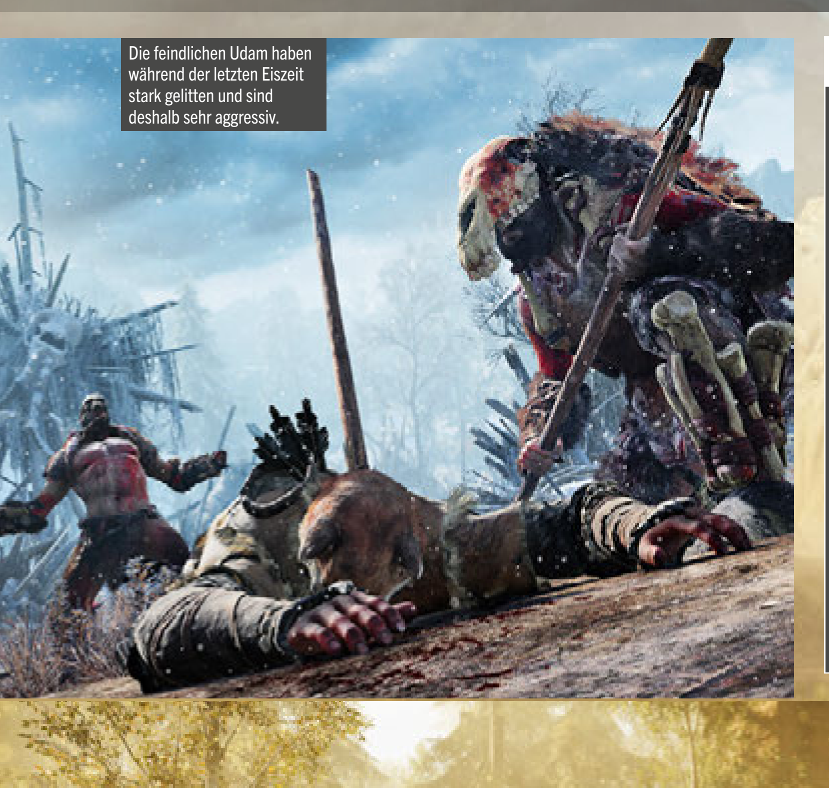
Über einen Mangel an unterschiedlichen Aufgaben konnten wir uns beim Probespielen wirklich nicht beklagen. Doch müssen wir auch sagen, dass wir uns nur eine Stunde in das Abenteuer stürzen und lediglich Nebenaufträge absolvieren durften. Hauptmissionen und auch Features, wie etwa das Bauen von Hütten für die befreundeten Wanja, konnten wir in London noch nicht ausprobieren. Wie es um die Abwechslung schlussendlich steht, können wir folglich erst nach dem Test sagen.

Takkar, der Tierfreund

Eingeschränkt ist auch die Auswahl der Waffen wegen des Steinzeit-Settings. Das Arsenal war bei den Vorgängern mit seinen unterschiedlichen Sturm- und Scharfschützengewehren sowie Pistolen und Raketenwerfern mehr als beachtlich und sorgte dafür, dass wir die Missionen auf unterschiedliche Weise lösen konnten. Wie das mit Steinzeitwaffen gehen soll, hatten wir uns bereits nach der Ankündigung von *Far Cry: Primal* im Oktober gefragt.

Die Entwickler haben jedoch eine ziemlich elegante Lösung für das Problem gefunden: Unser Held Takkar besitzt – wie bereits erwähnt – die Fähigkeit, Wildtiere zu zähmen. Das heißt, dass wir über das gesamte Spiel lediglich mit einem schmalen Waffenarsenal aus Keulen, Speeren und Bögen auskommen müssen. Um aber unterschiedliche Taktiken zum Erobern von feindlichen Basen oder zum Ausschalten von Bossen anwenden zu können, setzen wir unsere Tierbegleiter ein – etwa einen leisen Leoparden oder einen brummigen Bären, der eine Menge einstecken kann. Insgesamt soll es 18 unterschiedliche zähmbare Vierbeiner geben, die allesamt andere Spezialfähigkeit haben.

Wir können die Tierbegleiter jederzeit aus einem Ringmenü zu uns rufen, ihnen per Knopfdruck einfache Befehle wie „Angreifen“ oder „Gehe dorthin“ geben und falls sie mal verletzt sind, ihre Lebensenergie mithilfe von Fleischportionen auffüllen. Zumeist agieren die Vierbeiner aber relativ selbstständig und greifen automatisch Feinde an oder ziehen sich


Die feindlichen Udam haben während der letzten Eiszeit stark gelitten und sind deshalb sehr aggressiv.

DIE SAMMLER-EDITION

Ubisoft ist für seine aufwendigen Collector's Editions bekannt. Für *Far Cry: Primal* haben sich die Franzosen etwas wirklich Besonderes ausgedacht.

Beim Kauf der 70 Euro teuren Sammler-Edition erhaltet ihr nämlich neben den üblichen digitalen Zusatzinhalten einen Wanja-Sprachführer, der euch die Sprache des befreundeten Steinzeitstammes auf 88 Seiten beibringen soll – wir freuen uns schon auf echte Steinzeit-Diskussionen!



Alle drei Waffen des Spiels könnt ihr upgraden. Mit dem verbesserten Bogen schießt ihr zum Beispiel zwei Pfeile auf einmal.

MATTI MEINT



„Trotz komplett neuer Kulisse ist *Primal* ein typisches *Far Cry*."

Ich bin seit jeher ein großer Fan der *Far Cry*-Reihe gewesen und hatte sogar meinen Spaß mit dem eher ungeliebten zweiten Teil. Doch nach vier vollwertigen Ablegern in der Moderne war es meines Erachtens langsam an der Zeit für einen kompletten Tapetenwechsel. Daher war meine Freude groß, als Ubisoft wie aus dem Nichts *Far Cry: Primal* angekündigt hat. Mit dem Steinzeit-Setting haben die kanadischen Entwickler obendrein eine Epoche der Menschheitsgeschichte ausgesucht, die bislang von sehr wenigen Spielen thematisiert wurde. Jedoch konnte ich mir vor dem Anspiel-Event in London nicht so recht vorstellen, wie ein Open-World-Ego-Shooter ganz ohne Feuerwaffen auf Dauer Laune machen kann. Ubisoft Montreals Lösung für die Problematik finde ich echt elegant und wundere mich ein wenig, dass ich nicht selbst darauf gekommen bin. Ein potenzielles Manko haben die Tierbegleiter jedoch, welches manchem *Fallout 4*-Spieler bekannt vorkommen könnte: Wenn die KI nicht mitspielt, kann es gelegentlich zu relativ ärgerlichen Szenen kommen. Beim Anspiel-Event ist es mir zwar noch nicht passiert, dass zum Beispiel mein Braunbär aus Versehen in eine feindliche Basis gelaufen ist und so die Gegner alarmiert wurden, aber ich könnte es mir trotzdem gut vorstellen. Ansonsten habe ich kaum Bedenken, wenn es um *Far Cry: Primal* geht – ich gehe davon aus, dass wir Fans der Reihe genau das bekommen, was wir auch erwarten: einen riesigen und launigen Open-World-Spielplatz. Natürlich geht damit zum Teil einher, dass der Steinzeit-Ableger kein komplett neues Spiel sein, sondern vielmehr nur eine andere Kulisse und Atmosphäre bieten wird. Mir persönlich genügt das vollkommen und so zähle ich schon die Tage bis zum PC-Release im März.

auch mal zurück, wenn die Gegner in der Überzahl sind.

Anhand unserer kurzen Hands-on-Erfahrung kamen uns einige der Tierbegleiter ein wenig übermächtig vor. Handelt es sich bei dem Bären bereits um eine steinzeitliche „Überwaffe", konnten wir mit einem Säbelzahntiger, den wir ziemlich einfach im Laufe der Session gezähmt haben, einen feindlichen Außenposten übernehmen, ohne selbst großartig etwas getan zu haben. Bis zum PC-Release im März ist aber noch eine Menge Zeit und daher machen wir uns hinsichtlich eines zu simplen Schwierigkeitsgrades keine Sorgen.

Anders, aber doch sehr vertraut

Einen passenden Ersatz für das praktische Fernglas aus den Vorgängern haben die Entwickler sich ebenfalls ausgedacht: Um Areale aus guter Entfernung zu erkunden, können wir eine Eule losschicken und so aus der Vogelperspektive Feinde in den Umgebungen markieren. Obendrein können wir aus der Uhu-Sicht Tierbegleitern Befehle zum Angriff geben oder die Eule sogar Steinzeit-Bomben in Form von Bienennestern auf die Feinde schmeißen lassen.

Auch wenn man es sich schlecht erklären kann, wie Steinzeit-Held Takkar auf Knopfdruck die Kontrolle des Vogels übernimmt, gehört das Feature neben den Tierbegleitern zu den wenigen Gameplay-Neuerungen, die *Far Cry: Primal* von den Vorgängern unterscheidet. Sonst hatten wir sowohl grafisch als auch spielerisch beim Anspiel-Event eher das Gefühl, einen typischen Ableger der Reihe zu spielen, der uns bestimmt für mehr als 30 Stunden bestens unterhalten wird. Dafür spricht schon die Größe der Open World, die vielen freischaltbaren Talente und Vierbeiner sowie die Vielzahl an unterschiedlichen Missionstypen. Daher gehen wir davon aus, dass *Far Cry: Primal* relativ wahrscheinlich trotz des ungewöhnlichen Settings die Reihe nicht revolutionieren wird. Vielmehr handelt es sich beim Steinzeit-Ableger eher um eine gekonnte Fortsetzung der funktionierenden, jedoch altbekannten Formel, die sehr wahrscheinlich die Tausenden Fans der Reihe zufriedenstellen wird – und uns sicherlich ebenso.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Von: Olaf Bleich

Jetzt mit Solo-Modus und mehr Spielumfang: PopCap HD bläst den zweiten Teil seines Comic-Shooters mächtig auf und könnte damit genau ins Schwarze treffen.

Ein bunter Regenbogen ziert den Himmel über dem Lager der Pflanzen. Eine einsame Sonnenblume kommt aus dem Hauptquartier und bezieht Stellung auf der Burgmauer. Von dort aus hat sie beste Sicht auf das nur wenige hundert Meter entfernte „Zomburbia", wo die Untoten ihre Zelte aufgeschlagen haben. Dazwischen liegt das sogenannte Niemandsland: ein unbesetzter Streifen der Vorstadt, um den sich Pflanzen und Zombies immer wieder streiten. Objekt der Begierde ist die Flagge der Macht im Zentrum. An diesem Morgen aber ist es in den Straßen noch still. Die Betonung liegt in diesem Fall auf dem Wörtchen „noch". Denn in dem gewaltigen Hub-Level von *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* kann die Situation jederzeit eskalieren.

PopCap HD nennt diesen Bereich den „Backyard Battleground" – also den Hinterhof-Kampfplatz. In einer in Köln spielbaren Vorschaufassung entpuppt sich das Areal allerdings eher als Spielwiese. Denn die Basen von Pflanzen und Zombies wurden mit enorm viel Liebe zum Detail ausstaffiert und auf ihre Besitzer zugeschnitten. Majestätisch thront beispielsweise eine alte Eiche über dem Hauptquartier der Pflanzen. Draußen finden wir ein schwarzes Brett, über das wir neue Quests – also Nebenaufgaben für Pflanzen, Zombies und den Mehrspielermodus – annehmen. Ein Gang führt ins Innere des Baumes, wo sich die Galerie befindet. In kleinen Schreinen stehen die bislang freigespielten Charaktere, untergebracht in putzigen Blumentöpfen. Diesen Trophäenraum könnt ihr selbst herrichten, indem ihr beispielsweise Statuen einkauft und aufstellt.

Durch eine weitere Passage geht es in den Garten. Hier haben die neuen Helden – wie etwa Rose, Citron und Kernel Corn aufseiten der Pflanzen – ihre eige-

Genre: Action
Entwickler: PopCap HD
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 25.02.2015

Der Z-Mech der Zombies und die gepanzerte Citron-Version der Pflanzen sind die schwersten Einheiten der beiden Fraktionen. Im direkten Kampf sollte eigentlich der Roboter gewinnen.

Rose ist eine Support-Einheit und agiert eher aus dem Hintergrund. Sie verwandelt etwa Feinde kurzzeitig in Ziegen.

nen Bereiche. Nach einem kurzen Warpsprung treffen wir die Charaktere und erhalten eine Auswahl neuer Aufgaben. Das Lösen dieser Jobs soll laut PopCap HD neben Erfahrungspunkten und Münzen auch etwas „Cooles“ als Belohnung einbringen. Das Zombie-Lager ist analog dazu aufgebaut, allerdings mit mehr Moder und Untoten-Deko. Bedeutet: Statt putziger Blumentöpfe stehen in der Galerie Grabsteine und statt eines Gartens gibt es einen Friedhof. *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* strotzt vor liebenswertem Humor und dem Witz, der bereits seinen Vorgänger auszeichnete.

Pflanzenbastler und Zombie-Bauer

PopCap HD setzt in seinem Nachfolger ganz offensichtlich auf die Treue seiner Fans. Schließlich können wir bereits freigeschaltete Figuren und Upgrades aus dem ersten Teil importieren. Gleichzeitig aber vereinfacht das Spiel den Fortschritt. Mit beinahe jeder Aktion ernten wir Erfahrungspunkte für die aktuell ausgewählte Spielfigur. Jede der insgesamt 14 Klassen besitzt fünf Varianten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die wir durch Level-Aufstiege Stück für Stück freischalten.

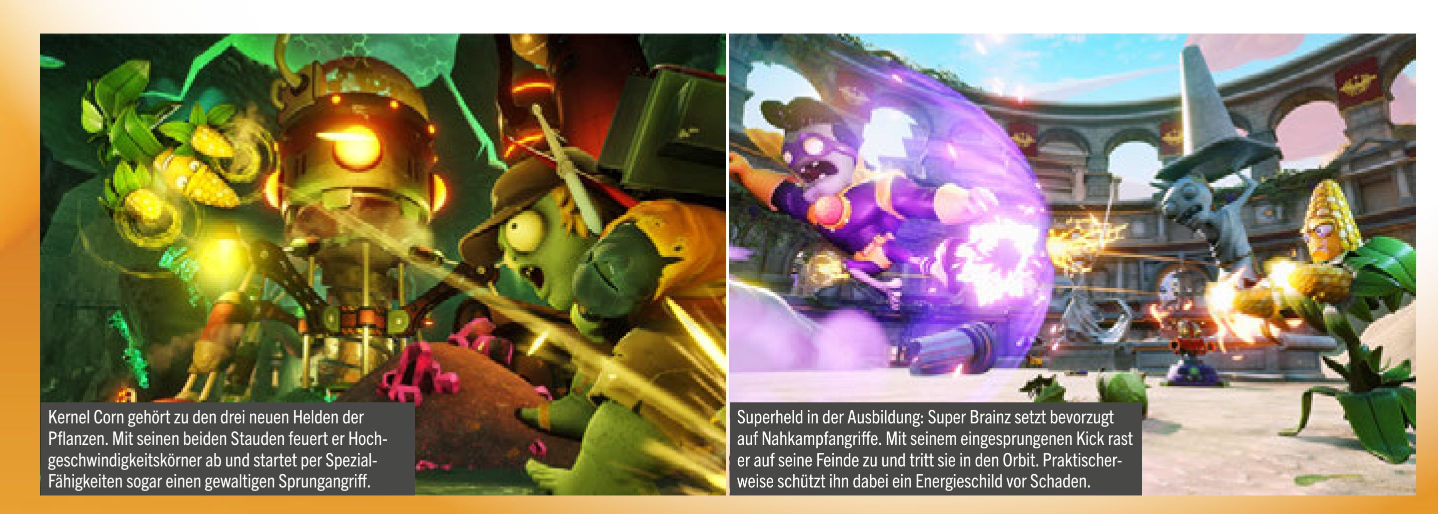
Neben allerlei kosmetischen Gegenständen wie absurden Hüten, Flossen oder schrägen Brillen verfügt jede Figur über jeweils drei Fähigkeiten- und Upgrade-Slots. Bei den Fähigkeiten handelt es sich etwa um passive Erweiterungen wie Lebensenergie- oder Schadens-Boosts. Die Upgrades dagegen sollen die Klassen unterstreichen und dadurch eine gewisse Spezialisierung zulassen. Allerdings war diese Funktion in der Vorschaufassung noch nicht verfügbar.

Drei neue Helden für jede Fraktion

Die eigentlichen Hauptdarsteller von *Garden Warfare 2* sind weiterhin die Spielfiguren selbst. Beide Seiten bekommen zu den vier bekannten Klassen jeweils noch drei zusätzliche Kämpfer hinzu. Bei den Zombies taucht nun erstmals der Imp auf. Dieser wuselige Bursche quietscht wie einer der Minions, ist aber ungleich böser. Denn seine Spezialfertigkeit ist u. a. das Herbeirufen des Z-Mech-Kampfroboters. Besitzt der Imp lediglich 75 Lebenspunkte, steckt der gewaltige Kampfanzug satte 400 Trefferpunkte ein und verfügt über ein MG-Geschütz, Raketenwerfer und eine Stampfattacke. Allerdings ist das Biest auch recht langsam und zieht sofort alle Aufmerksamkeit auf sich.

Dem gegenüber steht Captain Deadbeard: Seine Kanone besitzt zwei Feuermodi – als Scharfschützengewehr und als Schrotflinte auf extrem kurze Distanz. Seine mächtigste Waffe ist allerdings ein ferngesteuerter Papagei, der aus luftiger Höhe mit Körnern spuckt oder einen Luftschlag herbeiruft. Während wir allerdings den Flattermann steuern, ist der Kapitän vollkommen ungeschützt und dadurch anfällig für hinterhältige Angriffe. Zu guter Letzt erhalten die Zombies noch Unterstützung durch Super Brainz. Der Möchtegern-Superheld richtet mit Schlägen und eingesprungenen Kicks den meisten Schaden an, feuert aber auch Laserstrahlen aus seinem Anzug ab.

Die Pflanzen wiederum setzen mit dem intergalaktischen Kopfgeldjäger Citron auf eine neue Tank-Einheit. Die Orange kugelt



Kernel Corn gehört zu den drei neuen Helden der Pflanzen. Mit seinen beiden Stauden feuert er Hochgeschwindigkeitskörner ab und startet per Spezial-Fähigkeiten sogar einen gewaltigen Sprungangriff.

Superheld in der Ausbildung: Super Brainz setzt bevorzugt auf Nahkampfangriffe. Mit seinem eingesprungenen Kick rast er auf seine Feinde zu und tritt sie in den Orbit. Praktischerweise schützt ihn dabei ein Energieschild vor Schaden.

Captain Deadbeards Flinte ist eine extreme Waffe. Auf Distanz fungiert sie als tödliches Scharfschützengewehr und aus unmittelbarer Nähe als Schrotflinte.

Citron aktiviert seinen Energieschild. Dadurch ist die intergalaktische Kopfgeldjäger-Orange vor Beschuss geschützt, kann aber gleichzeitig selbst Schaden anrichten.

Links befindet sich der Teleporter zum Starten von Einzel- oder Mehrspielerpartien. Am schwarzen Brett holen wir uns Quests ab und im Baumhaus versteckt sich die Galerie.

wie Samus Aran aus *Metroid Prime* über das Schlachtfeld und verwandelt sich auf Tastendruck in einen kampfstarken Panzer. Ähnlich wuchtig agiert Kernel Corn: Die Maisstaude greift auf zwei Körner-Gewehre zurück und kann diese zu einem Flächenangriff oder einem einzelnen Sprengkörper aufladen. In der Anspielrunde war der Kernel die Multifunktionswaffe, wenn es knapp wurde. Er besitzt ausreichend Schadenspunkte, ist wendig und kann gleichzeitig ordentlich austeilen. Das genaue Gegenteil ist die Zauberin Rose. Sie nervt zum einen durch ihr ständiges Rumgestöhne, zum anderen aber kann sie sich beinahe unsichtbar machen und in dieser Form Schockwellen aussenden. PopCap HD beschreibt sie als eine Support-Einheit, die aus dem Hintergrund agiert. Oh, und sie verwandelt Zombies in Ziegen!

Solo-Spaß und Flaggeneroberungen

Kam das erste *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* nahezu vollends ohne Einzelspieler-Optionen aus, ist die Singleplayer-Erfahrung im zweiten Teil eine Herzensangelegenheit für die Entwickler. Den nur kurz präsentierten Co-Op-Modus Friedhofskommando können wir nun auch alleine spielen. Die übrigen drei Helden-Pflanzen übernimmt dann die KI. Mit einem Druck auf das Digitalkreuz wechseln wir zwischen den Figuren und nutzen so deren Fertigkeiten ideal aus. Alternativ kann das auch ein zweiter Spieler im Splitscreen oder gar vier Teilnehmer im Online-Modus übernehmen. Sehr nett: Mithilfe von Modifikatoren verstellen wir etwa die Schwerkraft auf den Karten und sorgen für mehr Abwechslung.

Der „Backyard Battleground“ ist ebenfalls online oder im lokalen Splitscreen spielbar. Einziger Haken: Splitscreen- und Online-Modus lassen sich nicht miteinander verbinden. Dennoch ist das Erkunden der offenen Spielwelt eine gelungene Ergänzung im Vergleich zum sehr linearen Vorgänger. PopCap HD versteckt nämlich jede Menge Geheimnisse, die den Entdeckergeist wecken sollen. Unterhalb des zentralen Flaggenpunkts verbirgt sich beispielsweise eine Abwasseranlage inklusive Schießanlage. Hier ballern wir auf Pappzwerge und müssen uns so schnell wie möglich von einem Raum zum nächsten arbeiten. Als Belohnung gibt es Erfahrungspunkte, Extras und eine Online-Rangliste, die unsere Leistungen mit denen unserer Online-Freunde vergleicht.

Wer sich aber so richtig austoben möchte, der versucht die Flagge der Macht zu erobern. Dann startet nämlich ein etwa 20-minütiger Wellenmodus, bei dem wir Horden von Widersachern abwehren. Um den Flaggenpunkt herum setzen wir dann Abwehreinheiten ein und pflanzen beispielsweise Erbsenkanonen und Sonnenblumen in Blumentöpfe. Steuern wir dagegen einen Zombie, platzieren wir kurzerhand kleine Roboter, die die Stellung halten sollen. In der Proberunde entpuppt sich diese Spielart als ausgesprochen launig, aber auch als fast schon zu chaotisch. Speziell bei den großen Wellen zum Schluss weiß man gar nicht mehr, von wo die Angreifer überhaupt kommen.

Immerhin zeigt sich auch hier das liebevolle Einheiten-Design von *Garden Warfare 2*: Die letzte Welle besteht ausschließlich aus Endgegnern wie Dr. Zomboss' Roboterriesen oder gewaltigen Untoten, die eine Häuserhälfte als Schutzschild benutzen. Wer in diesem Durcheinander nicht untergehen möchte, sollte unbedingt die zwischen den Runden eintreffenden Nachschubkisten knacken. Darin verstecken sich entweder Bonus-Münzen oder Computer-Einheiten, die uns im Kampf unterstützen. Zerstören wir die Pakete nicht schnell genug, gehen sie und ihr Inhalt nach einiger Zeit automatisch kaputt. Die KI-Helfer wiederum erwiesen sich als nützlich, auch wenn gerade Support-Einheiten wie Sonnenblumen nicht immer alle Vorteile ihrer Klasse ausspielten. Praktischerweise können wir unseren Truppentyp selbst jederzeit über das Pausenmenü wechseln. Spielen wir gar gemeinsam mit Freunden, kann der zweite Teilnehmer sogar zur Gegenseite überlaufen. So wird aus einer anfänglichen Koop-Partie ganz schnell ein Versus-Modus!

Die absolute Eskalation gibt es in *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* allerdings, wenn wir uns in die gegnerische Basis schleichen. Dann ertönen Sirenen und auf dem Bildschirm bricht die Hölle los. Ohne Unterlass fluten plötzlich Heerscharen von Gegnern die Anlage und wollen uns ans Leder. Was passiert, wenn man eine Basis erobert, können wir leider nicht sagen. Uns ist es nämlich in mehreren Versuchen nicht gelungen. ❑

OLAF MEINT



„Endlich mehr von allem: Wieso nicht gleich so?“

Das erste *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* war für mich eine positive Überraschung: Witzig, bunt und klasse spielbar. Doch aufgrund des geringen Spielumfangs landete der Bio-Shooter bei mir schnell wieder im Regal. Mit *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* hat PopCap HD offensichtlich aus diesem Fehler gelernt und setzt auf die bewährte Devise „Mehr von allem“. Deshalb spielt sich der zweite Teil angenehm vertraut, aber trotzdem in vielen Belangen frisch und unverbraucht. Der „Backyard Battleground“ jedenfalls hat mich schon bei der Hands-on gefesselt. Bleibt nur die abschließende Frage: Wieso ging das beim ersten Teil nicht?

Total War: Warhammer

„Hallo, ich bin die Alte Welt des *Warhammer*-Universums. Kennt ihr nicht? Hier, meine Karte.“

Von: Peter Bathge



Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Termin: 28. April 2016

Zombie-Drachen! Kollegin und *Warhammer*-Fangirl Tanja Adov (siehe Ausgabe 10/15) ist hin und weg, als sie die verwesten Riesenechsen auf der Weltkarte von *Total War: Warhammer* erspäht. Doch das ist bei der ersten Präsentation der Karte nur eine Randnotiz. Viel spannender als die Helden-Reittiere der Vampirfürsten-Fraktion sind nämlich die grundsätzlichen Neuerungen, mit denen der Entwickler Creative Assembly seinen jüngsten Seriensprоss ausstattet. Ganz vorne dabei: Forschung und Rollenspiel-Elemente.

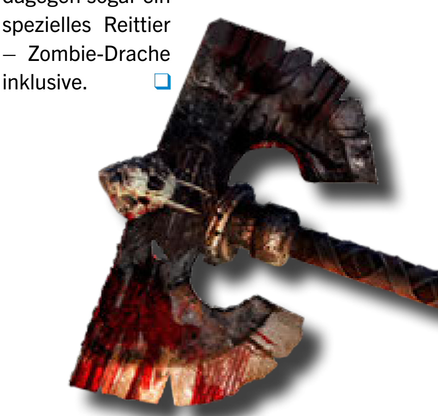
Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten
Jede der spielbaren Fraktionen (Menschen, Zwerge, Grünhäute, Vampirfürsten und – nur für Vorbesteller oder DLC-Käufer – Chaos) besitzt einen eigenen Forschungsbaum mit Dutzenden Technologien und Upgrades. Zugriff auf die mächtigsten Einheiten gibt's nur, wenn ihr einem Forschungsast bis zum Ende folgt. Zwerge sind besonders tüchtige Erfinder, sie haben den umfangreichsten Forschungsbaum und führen mit dem Ingenieur einen Agenten ins Feld, der die Forschungsrate beschleunigt.

Solche krassen Unterschiede zwischen Völkern sind ungewöhnlich für die Serie und *Total War: Warhammer* nutzt sie häufig und gerne. Zum Beispiel beim Angriff auf feindliche Städte. So können Grünhäute nur die Siedlungen ihrer eigenen Rasse und die der Zwerge vollständig übernehmen und sich darin niederlassen. Menschliche Siedlungen und Vampir-Metropolen lassen sich dagegen nur ausrauben oder niederbrennen – auf den Ruinen errichten die Grünhäute anschließend ihr eigenes Lager, ähnlich wie in *Attila*. Genauso können Menschen nichts mit Ork-Städten anfangen; Vampire zieren sich, Zwergen-Heimstätten zu übernehmen.

Fraglich, ob solche Begrenzungen das Spiel nicht zu linear machen. Aber vielleicht erhöhen sie auch den Anspruch, weil wir Siedlungen außerhalb unseres Kerngebiets erst wieder teuer aufbauen müssen, statt sie einfach so zu übernehmen? Wir können darauf bislang keine Antwort liefern, denn selbst spielen durften wir auf der Weltkarte von *Total War: Warhammer* noch nicht.

Total Rollenspiel
Mit der Vorlage geht ein starker Fokus auf Helden wie den Ork-Kempen Azhag der Vernichter einher. Der Waaagh-Boss ist für Fans des Tabletops sofort wiedererkennbar. Jede Fraktion besitzt mehrere bekannte Figuren aus dem *Warhammer*-Universum. Am Ende jeder Schlacht streichen Azhag und seine Kollegen neben Goldmünzen auch Erfahrungspunkte ein. Daraus resultierende Stufenaufstiege werden prominenter dargestellt als in vorherigen *Total War*-Spielen. Bis zu 30 Level-ups sind möglich, auch für nachträglich rekrutierte Helden, die weniger mächtig als die Anführer sind und anders als diese auch permanent sterben können.

In einem umfangreichen Talentbaum wählt der Spieler neue Fähigkeiten aus. Die mächtigsten Upgrades sind mit Artefakten verbunden, die nur über das Erfüllen von Aufträgen freigeschaltet werden. Sterbliche Helden müssen sich mit gefundener Ausrüstung begnügen, normale Einheiten werden mit magischen Bannern aufgewertet. Azhag & Co. erhalten dagegen sogar ein spezielles Reittier – Zombie-Drache inklusive. ❑



Gold verdient ihr wie gehabt durch Steuern – oder Raubzüge. Orks halten sich nicht groß mit Wirtschaftsfragen auf, sondern sind auf Beute angewiesen.

Euren Helden verpasst ihr in einem sehr umfangreichen Talentbaum neue Fähigkeiten. Zudem könnt ihr sie mit Items ausrüsten.

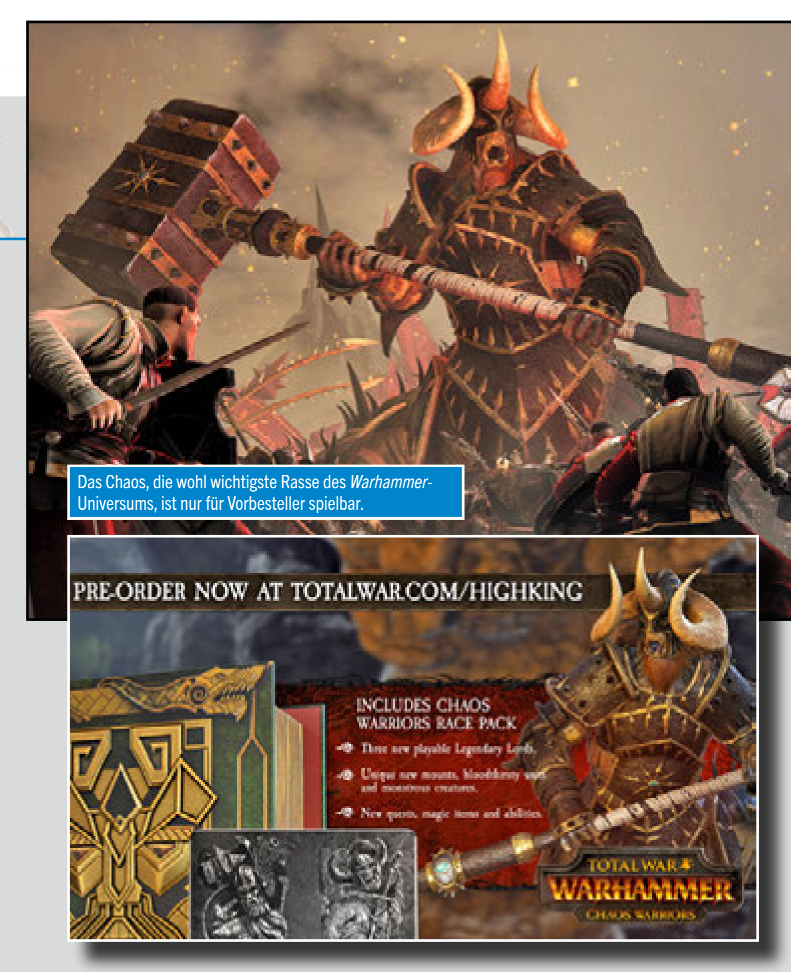
Die Grünhäute besitzen einen eigenen Moralbalken (links): Wenn sie zu selten kämpfen, gehen Orks und Goblins (rechts) aufeinander los. Wer viel kämpft, hat die Möglichkeit, einen Waaagh-Kreuzzug auszurufen– inklusive KI-Unterstützung.

PETER MEINT

„Das Vorbesteller-Chaos um den Pre-order-DLC schadet dem tollen Spieleindruck.“

In den letzten Wochen und Monaten wurde im Internet viel über *Total War: Warhammer* geredet und meist war es nichts Gutes. Schuld daran sind Creative Assembly und Publisher Sega: Ihre Entscheidung, die für *Warhammer* so integrale Chaos-Fraktion nur Vorbestellern und DLC-Käufern zugänglich zu machen (siehe Bilder rechts), hat viele Fans verärgert. Denn anders als von den Machern propagiert, handelt es sich nicht um ein schönes Extra, das nur auf diese Weise finanzierbar war, sondern die ganze Sache riecht nach berechnender Abzocke. Wieso nicht die Vampirfürsten auskoppeln, wenn man schon unbedingt einen Vorbesteller-DLC haben muss, und die so frei gewordenen Ressourcen in die ungleich wichtigere Fraktion stecken? Stattdessen bekommen Spieler einmal mehr das Gefühl, trotz eines Kaufpreises von 60 Euro nicht das komplette Spiel zu erhalten – zumindest nicht, wenn sie schlau genug sind und erste Tests zur Veröffentlichung abwarten, statt blind vorzubestellen. Gerade die *Total War*-Reihe hat ja in der Vergangenheit immer wieder unter Launch-Problemen gelitten, man denke nur an *Rome 2*.

Der Vorbesteller-Quatsch ist also eine ganz miese Nummer. Eine, die ablenkt von dem, was *Total War: Warhammer* allem Anschein nach wird. Ein richtig tolles Strategiespiel, das der Serie mit neuem Rollenspiel-Fokus und Fantasy-Besonderheiten (fliegende Einheiten, Zaubersprüche) viel frischen Wind verleihen dürfte. Ich sage „dürfte“, denn bislang konnte noch keiner außerhalb Creative Assembly selbst die Kombination aus rundenbasierter Weltkarte und taktischen Echtzeit-Gefechten selbst spielen. Zu wichtig sind Themen wie künstliche Intelligenz, Spielfluss, die Systemanforderungen für die ausnehmend hübsche Grafik sowie Wartezeiten beim Zugabschluss, um vorab in Begeisterungsstürme zu verfallen. Allerdings dürfte Anfang 2016 eine vollumfänglich spielbare Version in der Redaktion eintrudeln – dann lässt sich endlich Handfestes zu *Total War: Warhammer* sagen. Bis dahin solltet ihr das Portemonnaie noch stecken lassen – auch wenn das Vollblut-Fans der *Warhammer*-Marke aufgrund des Chaos-DLCs eine Menge Überwindung kostet. Ich würde mich aber freuen, wenn ihr so ein Zeichen gegen derartige Geschäftspraktiken setzt.



Das Chaos, die wohl wichtigste Rasse des *Warhammer*-Universums, ist nur für Vorbesteller spielbar.

Orks übernehmen nur eigene und Zwergensiedlungen komplett; andere Metropolen können sie nur ausrauben oder niederbrennen und auf den Ruinen eigene Städte errichten. Genauso verhält es sich zwischen Menschen und Vampiren, die können wiederum mit Ork-Dörfern nichts anfangen.

Agenten handeln alleine (hier der Schamane, der die Winde der Magie sabotiert) oder schließen sich Siedlungen und Armeen an. Erstmals kämpfen sie auch mit.

Abseits der Straßen gibt es auch unterirdische Wege. Um die zu passieren, wechseln Ork- und Zwergenarmeen in eine spezielle Haltung, sind dann aber verletzlich gegenüber Hinterhalten.

▶ Die Winde der Magie wehen unterschiedlich stark. Am „Pillar of Bone“ sind die Erfolgschancen für Zauber besonders hoch.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele


Zu den Neuerungen im Spiel zählt das SRV-Fahrzeug, mit dem sich Planeten erkunden lassen.


Mit dem SRV-Gefährt lassen sich Rohstoffe, aber auch Wracks mit wertvollem Inhalt aufstöbern.

ELITE DANGEROUS: HORIZONS

Planetenforscher gesucht!

Elite Dangerous: Horizons ist eine überarbeitete Version des Weltraumabenteuers von David Braben, angereichert mit zahlreichen neuen Inhalten, die Stück für Stück im Jahr 2016 erscheinen sollen. Der Start erfolgte am 15. Dezember 2015, darin neu enthalten sind schon die Planeten-Features. Ausgestattet mit spezieller Ausrüstung, seid ihr damit in der Lage, nahtlos vom tiefen Raum in den Orbit eines erkundbaren Planeten einzudringen. Auf der Oberfläche finden sich Stationen und Basen, ihr könnt spezielle Bodenmissionen erledigen und mit dem Spezialvehikel, dem achträdrigen SRV, ausgiebige Touren machen. Mit dem Scanner des Gefährts stöbert ihr Rohstoffe oder Wracks mit wertvollem Inhalt auf. Gefundene Materialien lassen sich per Synthese-Funktion zu nützlichen Items kombinieren. Diese Neuerungen fügen sich gut ins Spielkonzept ein, wie wir beim Probespiel feststellten. *Horizons* lässt sich nur als Gesamtpaket, bestehend aus Hauptspiel plus den schon implementierten, neuen Features und mit kostenlosem Zugang zu den kommenden Zusatzinhalten für 2016 erwerben. Details zu den weiter geplanten Inhalten für *Horizons* haben die Entwickler schon bekannt gegeben. So wird es ein verbessertes Beute- und Craftingsystem geben, ebenso wie neue Missionen und Schiffe, stationierbare Kurzstrecken-Kampfgeschwader auf größeren Raumschiffen und neue PvP-Arenen. Ein Schmankerl dürfte die geplante Multicrew-Funktion sein. Ähnlich wie in *Star Citizen* übernehmt ihr dann mit anderen Spielern verschiedene Rollen auf einem größeren Raumschiff. ❑

Info: www.elitedangerous.com

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2015

Die Gewinner stehen fest!

Am 17. Dezember wurde im Kölner Hotel Dock One der Deutsche Entwicklerpreis 2015 verliehen. Der große Gewinner des Abends waren die Entwickler von Blue Byte, deren Strategieknaller *Anno 2205* in drei Kategorien die Nase vorn hatte: beste Grafik, bestes PC-Spiel und obendrein noch beim begehrten Spiel-des-Jahres-Award. Alle weiteren Gewinner entnehmt ihr nebenstehender Liste. ❑

Info: www.deutscherentwicklerpreis.de


Anno 2205 von Blue Byte hat beim Deutschen Entwicklerpreis ordentlich abgeräumt und unter anderem den Award „Bestes deutsches Spiel“ eingeheimst.

KATEGORIE	GEWINNER
Beste PR-Einzelaktion	Retro Invasion
Beste Marketing-Kampagne	Indie Arena Booth
Bester Publisher	Kalypso Media
Bestes Game Design	Grand Ages: Medieval
Bester Sound	The Book of Unwritten Tales 2
Beste Story	Renu und die Sari Revolution
Beste Grafik	Anno 2205
Beste technische Leistung präsentiert von ASUS	Galaxy on Fire – Manticore Racing
Bestes Studio präsentiert von BIU.Dev und BIU.Net	HandyGames
Sonderpreis für soziales Engagement	HandyGames Charity Day
Innovationspreis	Cloud Chasers
Blue Byte Newcomer Award	FAR (1. Platz) Spencer (2. Platz) – Papair (3. Platz)
Bestes PC-Spiel präsentiert von Intel®	Anno 2205
Bestes Konsolenspiel	The Book of Unwritten Tales 2
Bestes Mobile Game präsentiert von Amazone Appstore	Clouds and Sheep 2
Bestes Browsergame	Drakensang Online: Rise of Balor
Bestes Indie-Game	The Curious Expedition
Hall of Fame	Rolf Duhnke
Bestes deutsches Spiel	Anno 2205
Händler des Jahres	Expert

TELLTALE GAMES

Batman-Spiel angekündigt



Telltale Games, die Schöpfer von *The Walking Dead* und *The Wolf Among Us*, sind immer für eine Überraschung gut. Im Rahmen der amerikanischen Video Game Awards kündigten die bekannten Adventure-Spezialisten ein weiteres Episoden-Abenteuer an, dessen Held Batman sein wird. Allzu viel ist darüber noch nicht bekannt, auch der veröffentlichte Trailer enthielt keine weiterführenden Infos. Seitens Telltale hieß es nur, dass der Titel es dem Spieler ermöglichen würde, tiefer „in die komplexe Gedankenwelt und das Leben von Bruce Wayne einzutauchen“. Was auch immer das bedeutet. Egal, die Fans des Superhelden werden es wohl lieben und damit hat Telltale für 2016 neben der zweiten Staffel von *Game of Thrones*, *Minecraft Stories* (hier ist kürzlich Episode 4 erschienen) und *The Walking Dead: Michonne* ein weiteres, heißes Eisen im Feuer. Auch der erste Titel für 2017 ist ja schon bekannt: Dann erscheint das erste Telltale mit Marvel-Helden. ❑

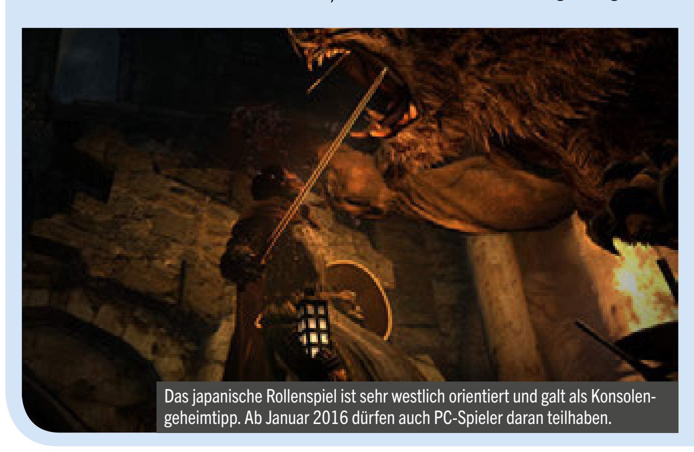
Info: www.telltalegames.com

DRAGON’S DOGMA: DARK ARISEN

Großes Monsterkloppen!

Gleich der erste Monat im Jahr 2016 wartet mit einem wahrhaft dicken Rollenspielbrocken auf. Capcom veröffentlicht seine PC-Version des umfangreichen Konsolenrollenspiels aus dem Jahr 2013. Ihr spielt darin aus der Third-Person-Perspektive und nehmt es im Spiel mit gigantischen Gegnern auf. Dabei turnt und klettert ihr sogar auf den riesigen Monstern herum. Der üppige Spielumfang lässt euch für mindestens 50 Spielstunden in die Rollenspielwelt abtauchen. Um alles zu sehen, könnt ihr 100 und mehr Stunden einplanen. Für knapp 30 Euro soll das Rollenspiel über Steam und auch als Boxed-Version angeboten werden. Grafisch setzt Capcom auf die hauseigene MT Frameworks Engine, die schon in den Spielen *Resident Evil 6* und *Lost Planet 2* zum Einsatz kam. *Dragon’s Dogma: Dark Arisen* erscheint allerdings nicht in einer übersetzten deutschen Fassung. Englisch und Japanisch stehen in den Optionen zur Wahl. ❑

Info: www.dragonsdogma.com



Das japanische Rollenspiel ist sehr westlich orientiert und galt als Konsolengeheimtipp. Ab Januar 2016 dürfen auch PC-Spieler daran teilhaben.

PSYCHONAUTS 2

Double Fine traut sich!

Dass man das noch erleben darf! Tim Schafer und sein Team kündigten Anfang Dezember eine Crowdfunding-Kampagne für *Psychonauts 2* an. Anders als bei *Broken Age* und *Massive Chalice* nutzt Double Fine diesmal nicht Kickstarter, sondern www.fig.co als Spendenplattform. 3,3 Millionen US-Dollar wünschen sich die Entwickler, davon sind nach 12 Tagen schon 2,7 Millionen Dollar zusammengekommen. Die Spenden machen nur einen Bruchteil des Gesamtbudgets aus, denn *Psychonauts 2* soll ein viel größeres Spiel als etwa *Broken Age* werden. Das erste *Psychonauts* entpuppte sich 2005 zunächst als Flop für Double Fine, mauserte sich aber in den folgenden Jahren zum waschechten Kultspiel. Das Action-Adventure handelt von dem jungen Psycho-Kadetten Raz, der in einem Ferienlager für übersinnliche Schüler ein düsteres Geheimnis aufdeckt. Es begeistert auch heute noch mit irre kreativem Design, toller Story und herrlich abwechslungsreichen Levels, die in die Gedankenwelten verschiedenster Charaktere entführen. Die Fortsetzung soll erst 2018 erscheinen. ❑

Info: www.fig.co/campaigns/psychonauts-2

Endlich! In *Psychonauts 2* kehren Raz, Lili, Sasha Nein und Milla Vodello auf die Bildschirme zurück.

SYSTEM SHOCK 3

Erst Remake, dann Nachfolger

Das hätte kaum einer für möglich gehalten: Die *System Shock*-Serie wird über 15 Jahre nach Teil 2 doch noch fortgesetzt! Am Ruder stehen viele Ex-Mitarbeiter von Original-Entwickler Looking Glass inklusive dessen Gründer Paul Neurath. Dessen neues Studio Otherside Entertainment arbeitet parallel zu *System Shock 3* an einer per Kickstarter finanzierten Hommage an *Ultima Underworld* namens *Underworld Ascendant*. Ersten Informationen zufolge wird in *System Shock 3* die künstliche Intelligenz Shodan, der Bösewicht der Reihe, einen weiteren Auftritt haben. Für deren Rolle hat Otherside Entertainment auch die ursprüngliche Sprecherin Terri Brosius zurück ins Tonstudio geholt. Ein Veröffentlichungstermin liegt momentan noch in weiter Ferne. Vermutlich will der Lizenzinhaber Night Dive Studios 2016 zuerst das intern entwickelte Remake des ersten *System Shock* veröffentlichen. Das lässt die legendäre Raumstation Citadel dank Unity-Engine in neuer Pracht erstrahlen (siehe Replay-Artikel auf Seite 88). ❑

Info: www.othersidetease.com



Ein erstes Teaser-Bild zu *System Shock 3* zeigt die jüngste Inkarnation eurer KI-Gegenspielerin Shodan. Das Design stammt von Künstler Robb Waters, der bereits die Vorgänger konzeptionierte.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

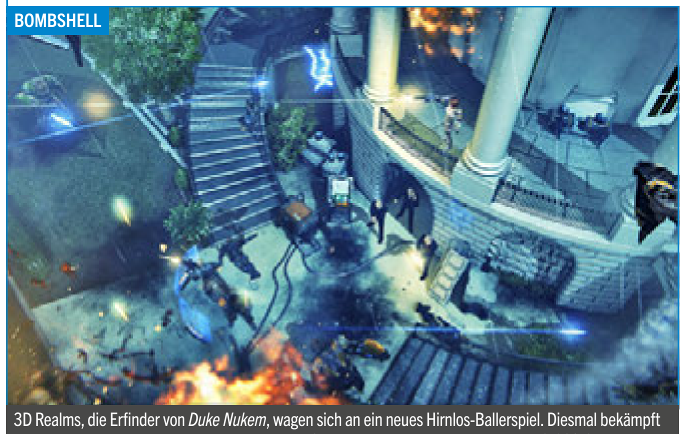
	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Adr1ft	Adventure	505 Games	1. Quartal 2016	08/15
▶	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
NEU	Assassin's Creed Chronicles: India	Action-Adventure	Ubisoft	12. Januar 2016	-
NEU	Assassin's Creed Chronicles: Russia	Action-Adventure	Ubisoft	9. Februar 2016	-
NEU	Batman	Adventure	Telltale Games	2016	-
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	3. Mai 2016	07/15
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2016	03/15
▶	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2016	08/14
▶	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2. Quaral 2016	-
▶	Bombshell	Action	3D Realms	29. Januar 2016	-
▶	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2016	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15
Seite 16	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
Seite 18	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	12. April 2016	08/15, 09/15, 01/16
	Darkest Dungeon	Rollenspiel	Red Hook Studios	19. Januar 2016	-
▶	Day of the Tentacle Remastered	Adventure	Double Fine	März 2016	-
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
Seite 14	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
▶	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	Nicht bekannt	08/14
	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
▶	Dragon's Dogma: Dark Arisen	Action-Rollenspiel	Capcom	15. Januar 2016	-
▶	Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
Seite 15	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15, 01/16
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
Seite 16	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/15, 01/16
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
▶	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	1. Quartal 2016	06/14
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	Oktober 2016	09/15
Seite 28	Far Cry: Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	1. März 2016	11/15, 01/16
	Firewatch	Adventure	Campo Santo	9. Februar 2016	10/14
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
▶	Fortnite	Action	Epic Games	2016	10/12, 10/14
NEU	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
NEU	Game of Thrones: Season 2	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
▶	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2016	09/15
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
Seite 15	Hitman	Action	Square Enix	11. März 2016	08/15, 01/16
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
Seite 17	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14, 08/15, 09/15, 01/16
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2. Quartal 2016	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA



Nach dem lauen China-Ausflug hatten wir mit den zwei anderen Episoden des *Assassin's Creed*-Ablegers schon gar nicht mehr gerechnet. Doch Ubisoft reicht die vermissten Folgen Anfang 2016 nach.

BOMBSHELL



3D Realms, die Erfinder von *Duke Nukem*, wagen sich an ein neues Hirnlos-Ballerspiel. Diesmal bekämpft ihr die Aliens aber aus der Iso-Ansicht. Den Test findet ihr aller Voraussicht nach in Heft 03/16.



PARAGON

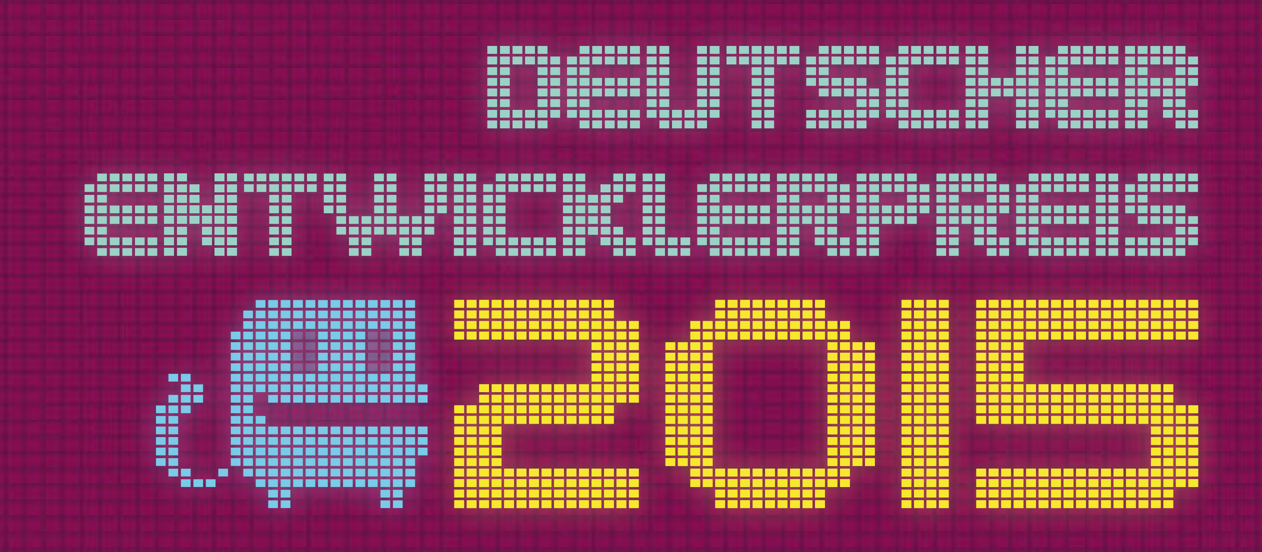
Bei den *Unreal*-Erfindern von Epic steht als Nächstes ein MOBA mit Third-Person-Perspektive und leckerer Unreal-Engine-4-Grafik auf dem Programm. Beta-Anmeldung: www.epicgames.com/paragon.



SHADWEN

Die Macher des halbgaren *Trine 3* versuchen sich 2016 an einem Schleichspiel. Der Kniff dabei: Der Spieler kann die Zeit zurückdrehen, etwa wenn er von einer Wache gesehen wurde.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	29. Januar 2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	1. Quartal 2016	-
	Mafia 3	Action	2K Games	2016	09/15
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
Seite 16	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	01/16
Seite 19	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	2016	08/15, 09/15, 01/16
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	9. Februar 2016	-
Seite 18	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	26. Mai 2016	08/15, 09/15, 01/16
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	4. Quartal 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	-
	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15, 09/15, 11/15
Seite 19	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Juni 2016	08/15, 01/16
NEU	Paragon	MOBA	Epic Games	2016	-
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
Seite 32	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	23. Februar 2016	08/15, 01/16
Seite 19	Project Daedalus: The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
NEU	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2016	12/14, 09/15, 12/15
	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	2016	-
	Resident Evil Zero: HD Remaster	Action	Capcom	19. Januar 2016	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2016	07/14, 03/15, 09/15, 12/15
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	1. Quartal 2016	09/14
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rage	Nicht bekannt	-
	Sébastien Loeb Rally Evo	Rennspiel	Namco Bandai	29. Januar 2016	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
NEU	Shadwen	Action	Frozenbyte	2016	-
	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	2. Quartal 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
Seite 19	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	2016	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	09/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	16. Februar 2016	09/15
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	2016	08/15
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
NEU	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	1. Quartal 2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
Seite 16	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13, 01/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	Februar 2016	-
	The Witness	Puzzle	Thekla Inc.	26. Januar 2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
Seite 36	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	28. April 2016	07/15, 10/15, 01/16
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016	08/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Unravel	Puzzle-Plattformer	Electronic Arts	9. Februar 2016	08/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
Seite 17	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Wreckfest	Rennspiel	Bugbear Entertainment	2016	-
Seite 20	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	5. Februar 2016	07/15, 09/15, 01/16



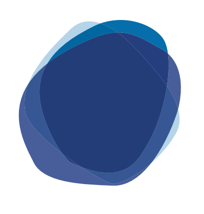
Wir gratulieren allen Gewinnern des Deutschen Entwicklerpreises 2015!
Herzlichen Glückwunsch an:



Bestes Deutsches Spiel	**Anno 2205**
Beste PR-Einzelaktion	Retro Invasion
Beste Marketing-Kampagne	Indie Arena Booth
Bester Publisher	Kalypso Media
Händler des Jahres präsentiert von EA, Eurovideo, gamesbusiness.de, Razer und Ubisoft	*expert*
Bestes Game Design	Grand Ages: Medieval
Bester Sound	The Book of Unwritten Tales 2
Beste Story	Renu und die Sari Revolution
Beste Grafik	Anno 2205
Beste Technische Leistung präsentiert von ASUS	Galaxy on Fire - Manticore Rising
Bestes Studio präsentiert von BIU.Dev und BIU.Net	HandyGames
Sonderpreis für soziales Engagement	HandyGames Charity Day
Innovationspreis	Cloud Chasers
Blue Byte Newcomer Award	FAR (1. Platz) Spencer (2. Platz) Papair (3. Platz)
Bestes PC-Spiel präsentiert von Intel®	Anno 2205
Bestes Konsolenspiel	The Book of Unwritten Tales 2
Bestes Mobile Game präsentiert von Amazon Appstore	Clouds and Sheep 2
Bestes Browsergame	Drakensang Online: Rise of Balor
Bestes Indie Game	The Curious Expedition
Hall of Fame	Rolf Duhnke

Wir danken unseren Partnern, Förderern und Sponsoren!

amazon appstore







Blue Byte

A UBISOFT STUDIO

































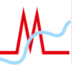




Minister für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen
und Chef der Staatskanzlei







computec MEDIA

ARUBA EVENTS

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 01.12.2015
Preis: ca. € 44,-
USK: ab 18 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 01/2016 88

Held Rico Rodriguez (Mitte) ist ein echter Superheld, der sogar fliegen kann – Wingsuit (rechts) sei Dank.

Just Cause 3

Von: Peter Bathge

Ein Actionspiel ohne Grenzen, bei dem man sich den Spaß selbst machen muss

So ehrlich war zuletzt kaum ein Spiel. *Just Cause 3* will keine dramatische Geschichte erzählen. Von Beginn an legt Entwickler Avalanche Studios die Karten offen auf den Tisch: Das in Stockholm und New York erdachte Actionspiel soll große Explosionen liefern, absurde Stunts, irrsinnige Flugsequenzen und jede Menge Bombast – nicht mehr und nicht weniger. Dafür erlaubt es euch Zugriff auf ein gigantisches Arsenal an Fahr- und Flugzeugen, gibt euch zerstörerische Waffen und andere Werkzeuge an die Hand. Wie ihr diese einsetzt, bleibt euch überlassen. Dabei ist vieles möglich, mehr als in vielen anderen Actionspielen. Nur eines dürft ihr von *Just Cause 3* nicht erwarten: Realismus.

Organisiertes Chaos

„Kreative Zerstörung" ist das Schlüsselwort. Ihr werdet in der Haut von Serienheld Rico Rodriguez in einem riesigen Sandkasten namens Medici abgesetzt. Die Inselwelt bietet nicht nur Postkartenmotive im mediterranen Stil, sondern auch etliche Einsatzgebiete für Raketenwerfer, Jets, Helikopter, Kanonenboote, Wingsuit, Fallschirm und den bewährten Greifhaken. Denn die zu jedem Zeitpunkt frei begehbare Welt ist gesprenkelt mit Militärbasen und von einem Diktator unterdrückten Siedlungen, insgesamt sind es weit über 100. Eure Aufgabe: jeden Hinweis auf die Militär- und Propaganda-Maschinerie des Regimes auslöschen, mit allen erdenklichen Mitteln.


Selten geht es in *Just Cause 3* in überdachte Hallen. Meist seid ihr im Freien unterwegs.


In vielen Herausforderungen müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst viel Schaden anrichten.

Auf dem Dach eines fliegenden Jets kämpfen? In anderen Actionspielen Utopie, hier Alltag.

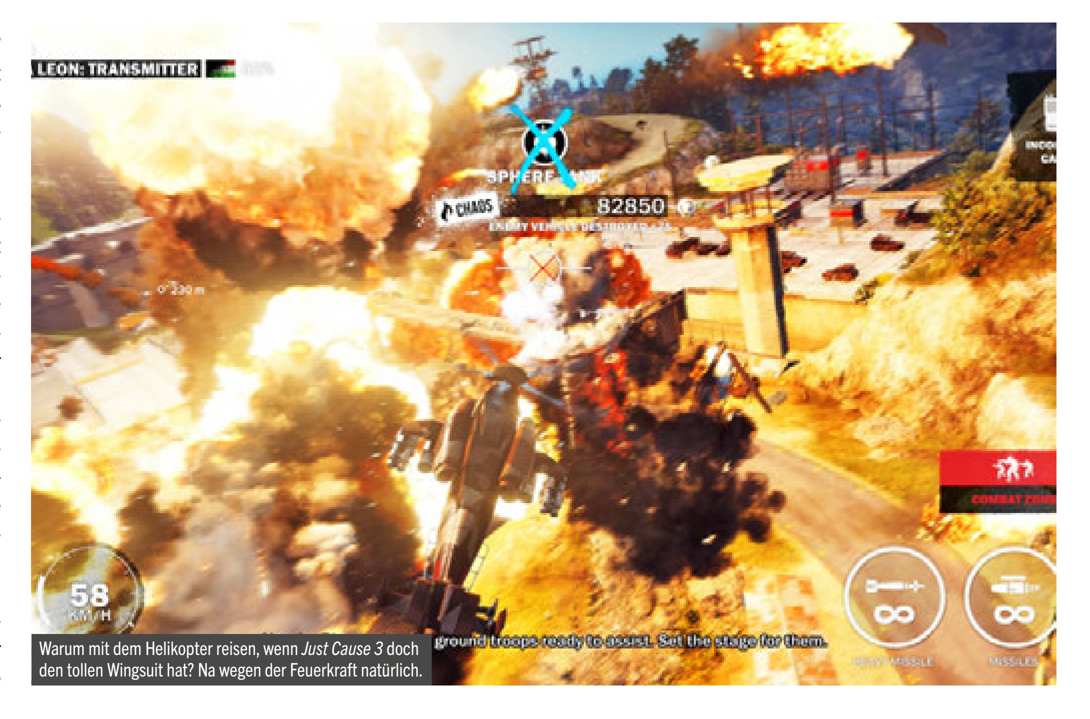
Fiese Tierexperimente, bei denen ihr euch mit dem Greifhaken unschuldige Ziegen schnappt und ihnen anschließend C4-Sprengstoff oder gar einen improvisierten Raketenantrieb aufs Fell klebt, führen zu amüsanten Ergebnissen.

Der Vergleich mit dem Vorgänger
Auf den Spielspaß wird man dabei nicht mit der Nase gestoßen, man muss ihn sich bis zu einem gewissen Grad selbst erschaffen. Da hat sich im Vergleich zu *Just Cause 2* (Wertung in Ausgabe 04/10: 82) kaum etwas geändert. Man sollte schon ein Faible fürs Experimentieren und Ausprobieren haben. Was passiert, wenn ich (unendlich vorhandenen) C4-Sprengstoff an eine Ziege klebe und sie per Seilkatapult auf einen Panzer schleudere? Kann ich einen vorbeifliegenden Jet mit meinem Greifhaken einfangen und in einen nahen Wachturm lenken? Und wie arrangiere ich möglichst geschickt eine Kettenexplosion aus Benzintanks, um ein feindliches Lager mit nur einem Schuss aus dem Raketenwerfer lahm zu legen?

Dass das nicht so schnell langweilig wird wie im Vorgänger, liegt an einer Reihe von Verbesserungen. So sind die Basen fünf Jahre später schlicht größer und abwechslungsreicher gestaltet. Zwar schöpfen sie alle aus einem Pool an besonderen, unbedingt zu zerstörenden Objekten, die praktischerweise in der Signalfarbe Rot gestrichen sind. Doch rund um diese Transformatoren, Satellitenschüsseln und Diktatorenstatuen haben die Level-Designer bunte und sich stark voneinander unterscheidende Siedlungen gestaltet. So seid ihr mal in einer unterirdischen Höhle unterwegs, dann wieder springt ihr zwischen mehreren viele Meter hohen Türmen hin und her oder bombardiert einen in den Berg gebauten Militärposten mit mehreren Startbahnen für Düsenjets.

Die Verteidigungsmaßnahmen der Basen und Städte fallen mit fortschreitender Spieldauer immer schärfer aus. Wer im Helikopter anrückt, wird von Flaks abgeschossen, deren Raketen sich aber glücklicherweise umprogrammieren und auf feindliche Flugzeuge richten lassen. KI-Soldaten rufen Verstärkung, die zu Land, aus der Luft und vom Wasser her anrückt. Gleichzeitig können wir immer wieder selbst Hilfe anfordern, wenn wir etwa verbündeten Panzerverbänden die Tore öffnen. Minenfelder umgeben Basen an der Küste, stationäre Geschütze und Scharfschützen nehmen den Helden aufs Korn. Der anfangs niedrige Schwierigkeitsgrad steigt beharrlich, ohne je unfaire Ausmaße anzunehmen. Protagonist Rico Rodriguez hat dem vor allem eines entgegenzusetzen: seine überragende Mobilität.

***Just Cause 3* macht mobil**
Rico fühlt sich in allen Elementen so wohl wie der sprichwörtliche Fisch im Wasser: Er kann tauchen, springen – und fliegen. Denn anders als in *Just Cause 2* hat der Held nicht mehr nur einen unerschöpflichen Vorrat an Fallschirmen dabei – er kann auch jederzeit die Flügel seines Wingsuits ausbreiten und in den Gleitflug übergehen. In Ver-



Warum mit dem Helikopter reisen, wenn *Just Cause 3* doch den tollen Wingsuit hat? Na wegen der Feuerkraft natürlich.

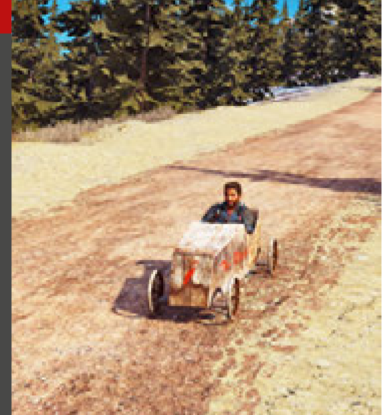
SCHRÄGE SECRETS UND EASTEREGGS

Das hat Tradition: Wie schon in den Vorgängern hat Avalanche Studios in *Just Cause 3* jede Menge lustiger Eastereggs versteckt. Auch ein paar Anspielungen auf andere Spiele, Filme und Serien sind enthalten.

Das ist nur eine kleine Auswahl an verrückten Geheimnissen aus *Just Cause 3*. Unter anderem haben neugierige Spieler auch bereits Thors Hammer, Clouds Riesenschwert aus *Final Fantasy 7*, ein waschechtes Stargate sowie eines der Lagerfeuer aus *Dark Souls* im virtuellen Medici gefunden. Die Entwickler bei Avalanche hatten wohl einfach zu viel Zeit! Uns freut es.

SEIFENKISTE

Ein Seifenkistenrennen in *Just Cause 3*? Ja, das gibt es! Wer in das klapprige Gefährt in der Bergregion von Grande Pastura (Koordinaten: N 40 49.217 E 5 40.611) auf der nördlichen Hauptinsel von Medici einsteigt, der erhält eine geheime Herausforderung. Bei einem wilden Ritt hinab ins Tal könnt ihr euch online mit anderen Spielern messen. Wer bleibt am längsten auf der Strecke?



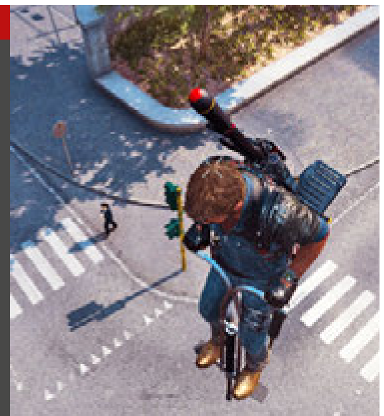
BIG-HEAD-MODUS

Auf einer Felswand in dem Küstendorf Arco Sperantia (N 40 42.867 E 5 35.150) findet ihr nach der Befreiung der Siedlung eine ganz besondere Pistole. Die Knarre verursacht keinen Schaden, bläst dafür aber Köpfe von Verbündeten und Gegnern auf absurde Größe auf. Auch Ricos Kopf schwillt unnatürlich an. Tipp: Figuren mit voll aufgeblasenem Schädel schweben davon, wenn ihr sie anrempelt.



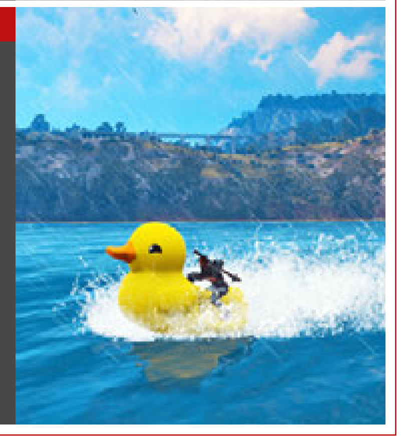
POGOSTAB

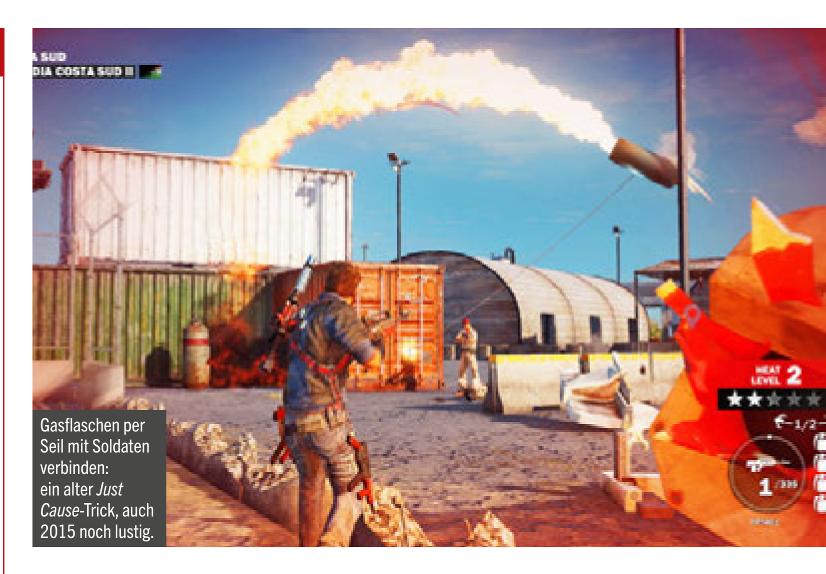
Seid ihr weit genug im Spiel fortgeschritten, um die Hauptstadt Citate Di Ravello vom Joch des Dikators zu befreien, erwartet euch dort anschließend ein besonderes Schmankerl. Auf dem Dach eines Hauses im Osten der Metropole (N 40 44.157 E 5 38.483) findet ihr einen Pogostab. Damit hüpft ihr nach Belieben in die Luft und müsst euch auch nicht mehr vor einem Fall aus großer Höhe fürchten.



QUIETSCHEENTE

Und noch ein Easteregg aus der Kategorie „herrlicher Quatsch“: Am Nordostufer des kleinsten der drei Seen in der Region Val de Mar warten gleich zwei große, gelbe Quietscheentchen auf euch. Koordinaten: N 40 46.349 E 5 42.796. Sobald ihr die Enten per Greifhaken ins Wasser gezerrt habt, könnt ihr sie wie einen Jetski benutzen. Ein schräger Spaß, der zu *Just Cause 3* passt wie die Faust aufs Auge.





Gasflaschen per Seil mit Soldaten verbinden: ein alter *Just Cause*-Trick, auch 2015 noch lustig.

bindung mit dem Greifhaken wird *Just Cause 3* dadurch zum Superheldenspiel: Mit dem Seilwerfer an Ricos Arm zerrt sich der Protagonist blitzschnell in die gewünschte Richtung. Ein weiterer Tastendruck spannt den Fallschirm und lässt den Charakter meterhoch in die Luft schießen – durch den Einsatz des Greifhakens kann er sich noch höher ziehen. Dann der fließende Wechsel zum Wingsuit, mit dem Rico knapp über dem Boden mit einem Affenzahn über Medici hinwegsaust. Erneut kommt hier der Greifhaken zum Einsatz, der erhöht das Tempo und hält Rico in der Luft. Und wenn man doch mal droht, abzustürzen oder von einer Baumkrone touchiert zu werden, wird halt wieder der Fallschirm ausgebreitet. Und so weiter und so fort …

Diese ganze Mechanik ist den Machern von *Just Cause 3* derart fantastisch gelungen, sie geht einem – sowohl mit Gamepad als auch Maus und Tastatur – so gut von der Hand, dass man sich schon bald gar nicht mehr anders fortbewegen will. Auto oder Motorrad fahren, wer braucht das schon in *Just Cause 3*? Der Wingsuit ist schneller, cooler, flexibler. Die präzise, im Menü voll anpassbare Steuerung erlaubt punktgenaue Landungen. Wenn der Fallschirm eingezogen wird, steht Held Rico kurz wie schwerelos in der Luft und der Spieler kann sich per Seilwerfer an die gewünschte Position ziehen.

Abseits von tiefem Wasser und aktivierten Energieschilden bestimmter Militärfahrzeuge lässt sich der Greifhaken nämlich an wirklich jeder Oberfläche befestigen. Die Gesetze der Schwerkraft spielen dabei nur eine sekundäre Rolle. Rico hängt sich regelmäßig an Wände, baumelt von der Decke oder nimmt von der Unterseite eines fliegenden Helikopters aus kopfüber mit einem schweren Maschinengewehr gegnerische Kampfverbände aufs Korn. Wahnsinn, diese Bewegungsfreiheit! Auch über größere Distanzen ist es eine Freude, auf diese gänzlich einzigartige Art und Weise die riesige Spielwelt Medici zu bereisen.

Da verkommt die ebenfalls verfügbare Schnellreisefunktion zum Beiwerk, wir wollen als Rico über Gebirge segeln, an malerischen Küstenstreifen vorbeischweben und sogar – Achtung, erhöhte Schwierigkeit! – durch Tunnel rauschen und dabei millimetergenau an entgegenkommenden Autos vorbei navigieren. Bei all der coolen Greifhaken-Action macht es sich bezahlt, dass Entwickler Avalanche Studios die Reichweite des Utensils gegenüber *Just Cause 2* erhöht hat. Selbst hohe Felswände sind jetzt nicht mehr vor Rico sicher.

Abgehakt

Bis zu zwei Haken lassen sich standardmäßig verschießen, mit Upgrade sind sogar sechs möglich. Dadurch lassen sich erstmals auch mehrere Objekte aneinanderketten, etwa ein paar Kühe an die sich drehenden Flügel einer Windmühle. Oder Passanten ans Heck eines fahrenden Traktors. Premiere für die *Just Cause*-Serie: Der Spieler passt per Tastendruck die Seilspannung an, die Enden der verschossenen Seile schnappen nicht mehr automatisch zusammen. Durch ein plötzliches Anspannen wird etwa ein kugelförmiger Benzintank aus den Verankerungen gerissen und rollt mit einem Mal durch die gegnerische Basis, um schließlich in einer bildschirmfüllenden Explosion zu zerplatzen – sofern wir ihn nicht vorher an einen Heli kleben und als gigantische Abrissbirne


General Di Ravello (rechts) ist ein klischeehafter Bösewicht, der leider nur selten zu Wort kommt.

zweckentfremden. Oder ein erst nur lose befestigtes Auto sirrt plötzlich in Richtung eines Militär-Checkpoints – und explodiert auf Knopfdruck, wenn der Spieler die angebrachten Sprengladungen auslöst.

Die Möglichkeiten sind nahezu endlos. *Just Cause 3* bietet noch mehr Potenzial für eigene Zerstörungsvarianten und abgefahrene Physik-Experimente als der Vorgänger. Natürlich ist man dank des Greifhakens übermächtig. Aber das ist ja auch der Gedanke dahinter: Wir sollen wir früher im Kinderzimmer mit unseren Action-Figuren nach Lust und Laune herumspielen, sie fliegen lassen und ab und zu auch mal im Hof mit Böllern zündeln. *Just Cause 3* liefert genau dieses Spielerlebnis in virtueller Form. Die Explosionen sind größer als damals, der Gewaltgrad höher (*Just Cause 3* hat eine USK-Empfehlung ab 18 Jahren), aber das Prinzip ist damals wie heute simpel: Es geht um den puren Spaß am Zerstören.

Im Vergleich zum Vorgänger gibt's abseits vom Wingsuit und der geänderten Funktionsweise des Greifhakens tatsächlich nur wenig Neues. Aber *Just Cause 3* ist in allen Belangen besser, sowohl grafisch als auch in Sachen Abwechslung, beim Waffengefühl in den Third-Person-Shooter-Passagen oder wenn es um das Steuern von Fahrzeugen geht (wir empfehlen für Autofahrten trotzdem ein Gamepad). Manches ist gleich geblieben, so stellen feindliche Soldaten immer noch mehr durch ihre schiere Masse eine Bedrohung dar, als dass sie sich durch besonders clevere Flankenmanöver auszeichnen würden. Sie sind wie lästige Schmeißfliegen, die den Spieler umschwirren, während der sich überlegt, was er als Nächstes in die Luft jagt.

Solide Story ohne Höhepunkte

Wem es in Videospielen schwer fällt, einfach frei Schnauze loszuziehen, der muss indes nicht verzagen: Bei aller spielerischer Freiheit bietet *Just Cause 3* nämlich auch eine klassische Story-Kampagne mit insgesamt 25 Missionen und einer Spielzeit von gut 15 Stunden. Wer aber zwischendurch noch die ein oder andere Basis befreit, braucht definitiv länger bis zur Endsequenz, auch wenn irgendwann Abnutzungserscheinungen eintreten. Denn so schön die Welt auch gestaltet ist, zwischen Städten existiert außer ein paar Tieren nicht viel Sehenswertes.

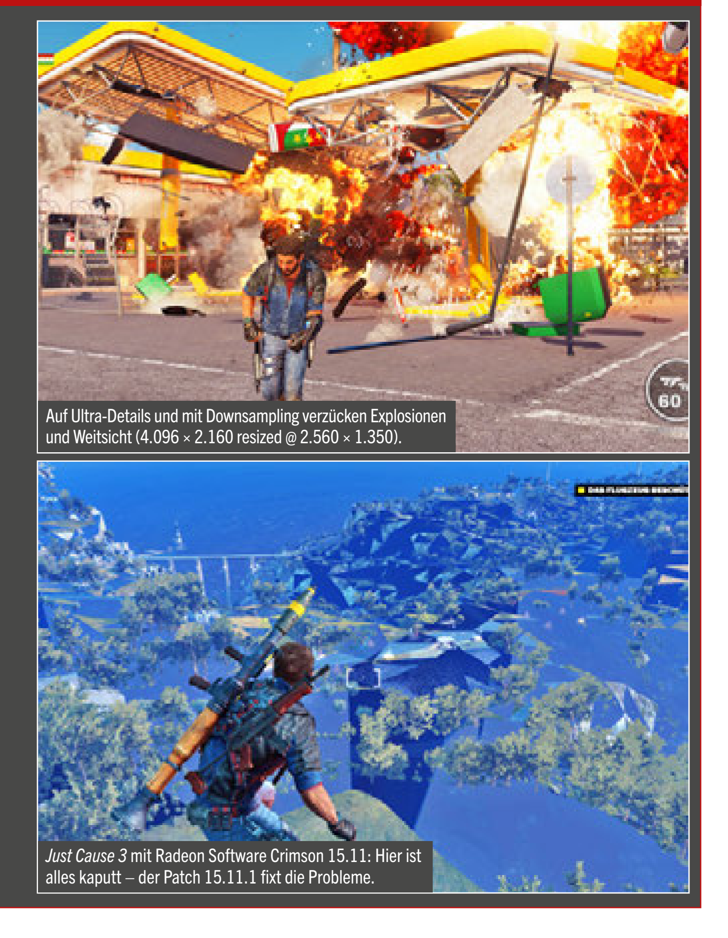
Seid ihr dennoch darauf aus, alle 130 Siedlungen zu erobern und alle Varianten der drei unterschiedlichen Sammelgegenstände zu finden, sind bei *Just Cause 3* locker 40 bis 50 Spielstunden möglich. Und dann ist noch längst nicht Schluss! Habt ihr einmal die Kampagne abgeschlossen, könnt ihr erstens noch besetzte Basen ausräuchern und zweitens Außenposten in den Ursprungszustand zurücksetzen. Dadurch erhaltet ihr Gelegenheit, eure Lieblingssiedlungen noch einmal zu befreien – eine Art New Game Plus, bei dem ihr all eure erspielte Ausrüstung einsetzen dürft.

Wer einfach nur die Story-Kampagne von *Just Cause 3* erleben will, wird besser unterhalten als in den Vorgängern. Die Geschichte um das von einem bösen Diktator unterjochte Land Medici hält zwar kaum Überraschungen bereit, ist aber mit zuweilen lustigen Zwischensequenzen und humorvollen Funksprüchen gut inszeniert. Die Charaktere sind solide geschrieben, aber große Dramatik und tränenreiche Momente sucht man bei diesem Action-Fest wie erwartet vergebens. Ausgerechnet der

SO SPIELT IHR TROTZ TECHNIK-PROBLEMEN MIT 60 FPS UND MEHR

Besonders Besitzer von AMD-Grafikkarten hatten anfangs Probleme mit *Just Cause 3*. Damit es garantiert flüssig läuft, geben wir Tuning-Tipps.

Just Cause 3 ist ein Nvidia-Gameworks-Titel, die entsprechenden Exklusiv-Effekte beschränken sich auf die Berechnung des Wellengangs. Da laut Nvidia die Wassersimulation von der CPU berechnet wird und die GPU lediglich die Tessellation übernimmt, sind Spieler mit Radeon-Karten bei der Wasser-Tesselierung nicht im Nachteil. Allerdings treten bei manchen Radeon-Besitzern seltsame Grafik-Glitches auf. Schuld ist die zum Verkaufsstart aktuellste Treiber-Software Crimson 15.11. Abhilfe schafft der Beta-Treiber 15.11.1 – außerdem hatte Entwickler Avalanche bei Redaktionsschluss einen Patch in der Pipeline. Wer keine Grafikfehler hat, aber an seinem PC Leistungseinbußen hinnehmen muss, der sollte im Einstellungsmenü die Option Bokeh abschalten. Bokeh simuliert einen Effekt, der in der Fotografie durch das Objektiv erzeugt wird: Nicht fokussierte Objekte werden nicht einfach nur unscharf dargestellt, sondern optisch aufgepeppt. In Sachen Kantenglättungsoptionen bietet *Just Cause 3* SMAA und FXAA, die beide nur minimal Performance kosten. Lediglich das SMAA 2TX fordert einen Tribut von circa zehn Prozent GPU-Leistung. Wollt ihr auf keines der aufgezählten Details verzichten und in Full HD eine durchschnittliche Framerate von rund 60 Fps erzielen, muss in eurem Spiele-PC mindestens eine R9 290/GTX 970 stecken. Gebt ihr euch bereits mit einer Fps-Leistung von 45 Fps zufrieden, reicht die R9 280X/380 oder GTX 960. Da die Engine gut mit Mehrkernprozessoren skaliert, empfehlen wir dazu AMDs Spartipp, den FX-6300, oder eine Intel-CPU mit zwei physischen sowie zwei weiteren virtuellen HT-Kernen wie die Core i3 der 4000er-Reihe (Haswell). Die Megahertz-Leistung sollte dabei mindestens bei 3,0 GHz liegen. Mit nur zwei Kernen ohne SMT dagegen muss die Taktrate deutlich höher ausfallen und mindestens 4 GHz betragen. Da es im Grafikmenü keine Voreinstellung gibt, raten wir bei Leistungsengpässen dazu, alle Optionen in Kombination und nicht einzeln zu reduzieren. Der Wechsel von „Sehr hoch" auf „Mittel" bringt beispielsweise ein Fps-Plus von bis zu 45 Prozent. Auf „Niedrig" fehlen globale Beleuchtung oder SSAO, allerdings ist hier ein Leistungsplus von bis zu 89 Prozent drin.


Auf Ultra-Details und mit Downsampling verzücken Explosionen und Weitsicht (4.096 × 2.160 resized @ 2.560 × 1.350).

Just Cause 3 mit Radeon Software Crimson 15.11: Hier ist alles kaputt – der Patch 15.11.1 fixt die Probleme.

DIE GROSSE LIEBE – ABER NICHT FÜR JEDEN

***Just Cause 3* reduziert das Action-Genre auf seinen kleinsten gemeinsamen Nenner. Das verleiht dem schier endlosen Strom aus Feuergefechten, Flugeinlagen und Feuerstürmen einen unverfälschten Anstrich, stößt bei Spielern aber nicht nur auf Zuspruch. Ein Kommentar von Peter Bathge.**

Wo viele Action-Titel ihren Spielspaß sklavisch an der bewährten Freischaltungsleier ausrichten, gibt euch *Just Cause 3* von Anfang an mit Greifhaken & Co. eine Vielzahl irrsinniger Werkzeuge der Zerstörung an die Hand, mit denen ihr von Minute eins an jede Menge Unfug anstellen könnt. Hier müsst ihr nicht erst zehn Stunden spielen, bevor Rico zum Superhelden wird – hier ist er es von Beginn an und jede bewältigte Herausforderung, jeder verdiente Upgrade-Punkt dient nur dazu, euch noch mehr Raum für Experimente zu geben. Je mehr Seile ihr zusammen verschießen und C4-Ladungen ihr gleichzeitig platzieren könnt, umso mehr lösen sich die bekannten Computerspiel-Grenzen auf und umso näher rückt *Just Cause 3* dem Ideal von kompletter Freiheit.

Keine Skripts

Just Cause 3 mag sich selbst nicht ernst nehmen, doch den Spieler respektiert es. In den vergangenen Jahren haben wir so viele bombastische Skript-Feuerwerke am PC gesehen, durchgestylte Action-Eskapaden wie *Tomb Raider* oder das von Zwischensequenz zu Zwischensequenz springende *Max Payne 3*. Die *Call of Duty*-Serie setzt seit einer gefühlten Ewigkeit erfolgreich darauf, ihren Spielern mundgerechte Dauerfeuer-Happen vorzusetzen – ganz egal ob sie das in ihrer Eigenständigkeit einschränkt. Vielleicht hat einen dieses Bombardement der Action in wohl dosierten Dosen und eng abgesteckten Grenzen – von Spielern wie Presse oft genug kritisiert – letztlich doch auf unterbewusster Ebene verändert. Vielleicht sind wir es – konfrontiert mit der Abwesenheit solcher sorgfältig gezogenen Begrenzungen – einfach nicht mehr gewöhnt, uns nach Lust und Laune auszutoben? Vielleicht kommt daher das eher laue Medienecho auf *Just Cause 3*? Dabei bietet die Open-World-Sause von Avalanche Studios doch genau das, was zumindest ich von einem Actionspiel erwarte: eine verrückte Situation, eine bildschirmfüllende Explosion nach der anderen. Ballern ohne Regeln wird hier zur höchsten Kunst. Adrenalintreibende Stunts mit dem Wingsuit werden nicht in ein lineares Missionskorsett gepresst, sondern sind hier eine alltägliche Erscheinung. Egal ob in einer Mission oder bei der Befreiung einer beliebigen Basis: Die Regeln mache ich. Das Spiel sagt mir zu keinem Zeitpunkt: „Nein, das geht (jetzt) nicht.“ Im Gegenteil, *Just Cause 3* ermutigt mich zum Experimentieren.

Scheitern erlaubt

Das Potenzial von *Just Cause 3* wird für mich immer dann am deutlichsten, wenn etwas schiefgeht. Denn wo in anderen Spielen zu diesem Zeitpunkt schnell Schluss ist, zucke ich bei *Just Cause 3* nur mit den Schultern und schlage mich irgendwie durch. Eine Flak schießt Rico aus der Luft? Egal, einfach per Krallenarm einen Helikopter entern. Die Explosion eines Benzintanks zerstört den Panzer, den ich gerade übernehmen wollte? Kein Problem, dann erklimme ich einfach im Nu einen nahen Turm, breite den Fallschirm aus und lasse mit meinem Raketenwerfer Zerstörung auf die hilflosen Ameisen … äh, Feinde am Boden herabregnen.

Selbst nach Alternativen suchen

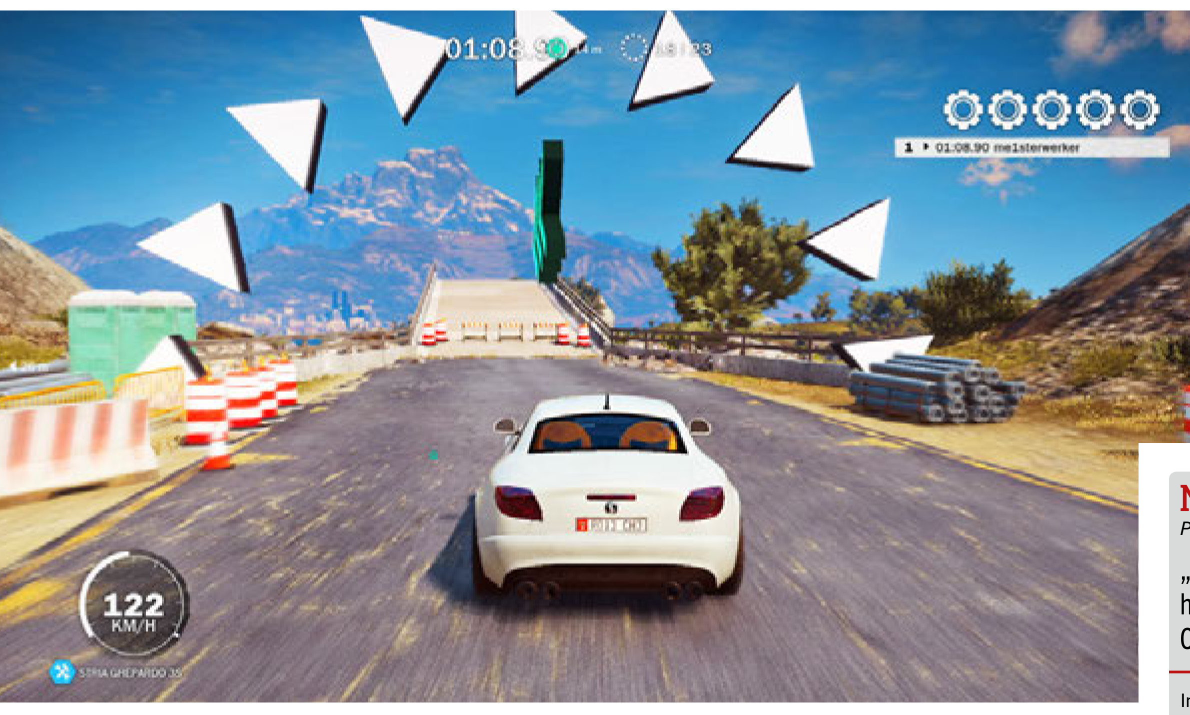
Manch ein Kritiker mag einwenden, dass *Just Cause 3* viel zu wenig Abwechslung biete, dass das Erobern von Basen schnell langweilig werde. „Stimmt!“, sage ich. „Aber nur, wenn man es zulässt!“ Der Vergleich mit *Mad Max*, einem weiteren Avalanche-Spiel, offenbart die Besonderheit von *Just Cause 3*: Als Max folge ich in jedem zu befreienden Lager dem gleichen Muster. Ich verhaue ein paar Typen, sprenge diese Ölpumpe, besiege jenen Obermotz. Und zwar weil mir das Spiel nicht die Wahl lässt. Hier habe ich nur meine Fäuste und eine Schrotflinte zur Auswahl, hier wird die Zerstörung von Basis-Objekten stets von einer nicht abbrechbaren Zwischensequenz begleitet, hier muss ich alle Gegner besiegen. In *Just Cause 3*? Da kann ich einfach abhauen und später wiederkommen, kann quasi im Vorbeifliegen einen Bombenteppich auf eine Basis abwerfen und alle wichtigen Gebäude zerstören, ohne jemals einen Fuß hineinzusetzen. Ich darf Sprengladungen platzieren, wo ich will, darf Soldaten an Wände tackern oder Helikopter in Stromgeneratoren stürzen lassen. Ich muss nur ein Minimum an Selbstständigkeit mitbringen, weil ich eben nicht alles auf dem Silbertablett präsentiert bekomme. Vielleicht irritiert das solche Spieler, die selbst von vermeintlich freien Open-World-Spielen wie *Far Cry 4* mehr Barrieren gewöhnt sind. *Just Cause 3* ist mehr *Minecraft*-ähnliche Sandbox als modernes Open-World-Spiel. Avalanche schert sich nicht darum, ob ich Sammelobjekten nachstelle oder Herausforderungen erfülle. Die Entwickler üben überhaupt keinen Druck auf mich aus. Ich soll einfach nur Spaß haben – so wie ich es für richtig halte.

Eine Klasse für sich

Just Cause 3 lässt mich wie ein Superheld fühlen – ohne die lächerlichen Beschränkungen, die mir hollywoodartige Blockbuster-Spiele als Kehrseite ihrer bombastischen Inszenierung auferlegen. In *Just Cause 3* sorge ich selbst für die Momente atemloser Spannung, die absurd-genialen Verfolgungsjagden und die gigantischen Zerstörungsorgien. Klar, das Spiel ist nicht perfekt. Daher gibt's auch keine 90er-Wertung. Doch auch so ist es ein großartiges Action-Spektakel geworden, das ich jedem ans Herz lege, der Spaß am Experimentieren hat.



Just Cause 3 ist so etwas wie ein Proto-Actionspiel: aufs Wesentliche heruntergekürzt und mit einem Wunsch – den Spieler zu unterhalten.



Im Rahmen optionaler Herausforderungen wie diesem Checkpoint-Rennen verdient ihr Upgrade-Punkte. Mit denen schaltet ihr in einem linearen Talent-Baum Verbesserungen in acht Disziplinen frei. Unter anderem erhaltet ihr so mehr Seile für euren Greifhaken oder einen Nitro-Boost für Fahrzeuge. Wer gerne absurde Stunts vollführt, der sollte sich diese Upgrades nicht entgehen lassen. Zum Durchspielen werden sie nicht benötigt.

Bösewicht wird verheizt. Ihm fehlt die Präsenz von Vaas oder Pagan Min in *Far Cry 3 + 4*, denn er interagiert erst ganz am Ende direkt mit dem Spieler.

Schön: Jeder der 25 Einsätze hat einen eigenen Twist; die Missionen sind abwechslungsreich und spaßig. Darüber hinaus unterscheiden sie sich in einem Punkt stark von der Konkurrenz: Es gibt in *Just Cause 3* praktisch keine geskripteten Sequenzen – von getimten Gegnerverstärkungen mal abgesehen. Alles, was in den Aufträgen passiert, ist so auch in der offenen Spielwelt möglich. Noch dazu könnt ihr oft wählen, wie ihr eine Mission angeht. Ihr sollt einen Wissenschaftler beschützen, der in einem Helikopter fliegt? Dann hängt euch doch einfach dran – oder klaut einen Jet und pustet die Verfolger mit zielsuchenden Raketen weg. Oder gleitet per Wingsuit hinterher. Oder fahrt mit einem Roller vorneweg. Oder, oder, oder.

Highscore-Jagd

Vorgaben macht euch *Just Cause 3* hauptsächlich in den Herausforderungen. Das sind separate Mini-Aufträge, bei denen ihr unter Zeitdruck einen Hindernisparcours oder eine Rennstrecke bewältigen müsst. Acht Disziplinen wie Wingsuit, Autofahren oder Fliegen gibt's, einige beschränken sich auf das möglichst effektive Zerstören von Basen – erneut unter Zeitdruck. Abhängig von eurer Leistung gibt es bis zu fünf Zahnräder als Belohnung. Die dienen als Upgrade-Punkte für Ricos Fähigkeiten. Problem und glücklicher Umstand zugleich: Diese Upgrades sind bei *Just Cause 3* nur Beiwerk. Denn einerseits waren wir im Test so gut wie gar nicht heiß drauf, die Verbesserungen wie einen Nitro-Boost für Autos oder mehr C4-Sprengladungen freizuschalten, was die Herausforderungen recht sinnlos erscheinen lässt. Zum anderen ist *Just Cause 3* eines dieser wenigen Spiele, die ihren vollen Funktionsumfang nicht hinter künstlichen Schranken verstecken.

Die recht spärliche Auswahl an handelsüblichen Geschossen ist zwar ernüchternd, dafür hat *Just Cause 3* aber gleich mehrere Spezialwaffen mit explosiver Wirkung im Angebot. So gibt's unter anderem eine Bazooka mit Nuklearsprengkopf, eine Markierungspistole für Luftschläge, eine EMP-Bombe und einen Sechsfach-Raketenwerfer, der mehrere Ziele gleichzeitig in Flammen aufgehen lässt. Da wir diese grandios effektiven Waffen aus den unmöglichsten Lagen abfeuern können (am Fallschirm hängend oder stehend auf dem Dach eines fahrenden Autos/dem Flügel eines fliegenden Düsenjets), fühlen wir uns damit wie der Gott der Zerstörung persönlich. Einfach alles ist hier auf den Spielspaß ausgerichtet; darin ist *Just Cause 3* ganz groß.

Einmal freigeschaltet, dürft ihr euch alle Waffen und Fahrzeuge jederzeit an einen beliebigen Ort der Spielwelt liefern lassen. Dafür braucht ihr nur eine Signalfackel, Nachschub gibt es in befreundeten Lagern. Ein Rebellen-Jet wirft eine Kiste mit der gewünschten Ausrüstung ab, egal ob Panzer oder Hightech-Helikopter. Anschließend dürft ihr aber für eine kurze Sperrfrist kein weiteres Exemplar bestellen. Das Beste an der Express-Lieferung: Der Kistenabwurf lässt sich prima zweckentfremden, ihr könnt die Ladung auf Gegner herabrufen oder Basisobjekte damit zerstören. *Just Cause 3* setzt eurer Kreativität keine Grenzen.

Na gut, eine vielleicht: Es gibt keinen Mehrspielermodus. Allerdings vergleicht das Actionspiel standardmäßig eure Leistungen mit denen eurer Freunde und fremder Spieler. Wer ist am höchsten geflogen, wer am längsten knapp über dem Boden geschwebt, wer hat die meisten Explosionen in Folge verursacht und am häufigsten Gegner per Hubschrauber ausgeschaltet? In all diesen Fällen blendet *Just Cause 3* eine Online-Rangliste ein. Im Test erwies es sich als überraschend motivierend, wenn wir mit einer geglückten Aktion auf Platz 1 in dieser Aufzählung vorstießen. Wen die Sache nervt, der kann auch ohne derartige Benachrichtigungen spielen. Das geht über Steams Offline-Modus; *Just Cause 3* setzt eine Internet-Aktivierung bei Valves großer Online-Plattform voraus. Dadurch verkürzt sich auch die ungebührlich lange Ladezeit beim Spielstart. Ohne schnelle SSD-Festplatte dreht ihr am PC einen Tick zu lange Däumchen, dafür dürft ihr die komplette Welt ohne Unterbrechung erforschen. Ein kleiner Preis, den wir gerne bereit sind zu zahlen. Und wenn auch nur, um zu sehen, wie groß die nächste Explosion ausfällt. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

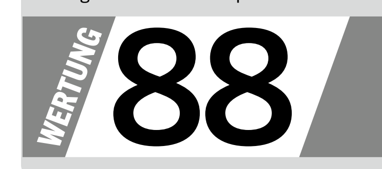


„Das beste Superheldenspiel ohne Comic-Vorlage!"

Im Test von *Just Cause 3* habe ich so viele coole Momente erlebt, von denen ich hier berichten könnte. Einmal habe ich unschuldige Passanten an eine Häuserwand gepinnt und zugesehen, wie sie sich – erfasst von meinen verschossenen Stahlseilen – wild gedreht haben. Dann wieder bin ich minutenlang im Wingsuit wie ein Weltmeister Baumwipfeln ausgewichen –und kurz bevor ich den Rekord eines anderen Spielers knacken konnte, hat mein Rico schmerzhafte Bekanntschaft mit einem Windrad gemacht. Schließlich wollte ich meinen Jet starten – und habe das hochmoderne Fluggerät durch einen Fahrfehler noch auf der Startbahn zerlegt. Es sind diese unbeabsichtigten, chaotischen, naturgemäß lustigen und absurden Momente, die mir am ehesten in Erinnerung bleiben werden. Zusammen mit den wunderschönen Explosionen, an denen ich mich auch nach jetzt über 30 Stunden mit dem Spiel noch nicht sattgesehen habe. *Just Cause 3* ist das Spiel, das *Just Cause 2* gerne gewesen wäre.

PRO UND CONTRA

- ➕ Geniale Zerstörungsorgien mit befriedigendem Kawum-Faktor
- ➕ Grandiose Bewegungsfreiheit
- ➕ Greifarm erlaubt Physik-Spielereien
- ➕ Riesiges Potenzial für lustige Blödeleien und irre Stunts
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Großer Umfang mit Endlos-Modus
- ➕ Eine wohldosierte Prise Humor
- ➕ Wunderschön gestaltete Inselwelt
- ➕ Unterschiedliche Basen
- ➕ Präzise, frei anpassbare Steuerung
- ➕ Viele versteckte Eastereggs
- ➖ Vorhersehbare Geschichte
- ➖ Spielwelt könnte lebendiger sein
- ➖ Upgrade-System ist zweitrangig
- ➖ Mäßige deutsche Synchronstimmen
- ➖ Lange Ladezeiten bei Spielstart



Der Kampfläufer-Angriff ist neben Modi wie Team Deathmatch und Capture the Flag ein Highlight.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 17.11.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

Star Wars: Battlefront

Von: Lukas Schmid

Die Sternenkriege rufen und laden dazu ein, sich in wilde Mehrspieler-Gefechte zu werfen. Ob es sich lohnt, diesem Ruf zu folgen, klären wir in unserem Test zu *Star Wars: Battlefront*.

Die Macht ist stark im Jahre 2015: Mitte Dezember startete endlich *Star Wars: Episode VII* im Kino und schon seit dem 19. November dürfen wir in *Star Wars: Battlefront* unsere ganz eigene Sternenkriegsgeschichte schreiben. Server-Probleme gab es während unserer Testsessions so gut wie gar keine, lediglich ein einziges Mal wurden wir unverschuldet aus einer laufenden Partie geworfen. Auch Lags oder sonstige technischen Sperenzchen fielen uns nicht auf – hier haben DICE und EA saubere Arbeit geleistet. Überhaupt kommt die PC-Version des Spiels wunderbar angepasst daher und läuft sogar auf älteren Rechnern problemlos und großteils ruckelfrei. Vorbildlich!

Nix für Solisten

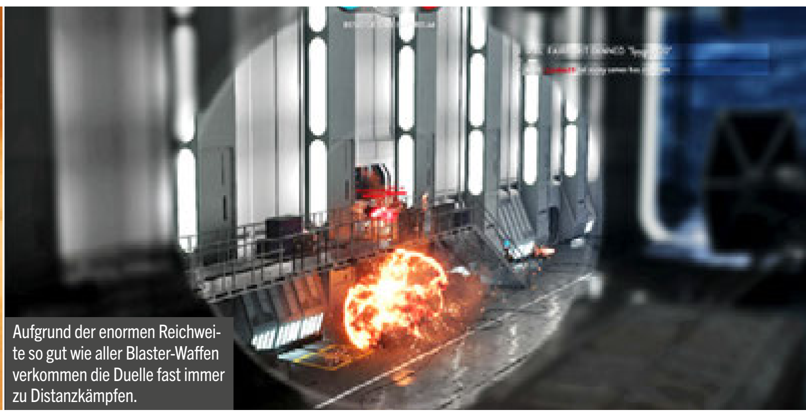
Was aber erwartet uns in *Star Wars: Battlefront*? Zuallererst keine Singleplayer-Kampagne, immerhin aber eine Handvoll Inhalte für Einzelspieler. Die fünf vorhandenen Trainingsmissionen dienen primär dazu, uns an verschiedene Spielelemente wie die Steuerung von speziellen Figuren wie Darth Vader heranzuführen, zeigen uns, wie man ein Speeder Bike kontrolliert oder stecken uns in die Metallhaut eines AT-ST. Zusätzlich dürfen wir noch in den Kategorien „Schlacht" und „Überleben" ran, wahlweise auch im Koop-Modus. Diese Einzelspieler- beziehungsweise Zweispieler-Inhalte sind zwar nett, aber de facto nur ein Tropfen auf dem heißen Stein, denn man hat schnell alles gesehen und die Aufgaben sind nicht in einen Kontext eingebunden.

Mehr Spaß im Multiplayer

Am Mehrspielermodus hängt, zum Mehrspielermodus drängt doch alles – und wenig überraschend stellt dieser das Herzstück von *Star Wars: Battlefront* dar. In insgesamt neun Spielmodi dürfen wir auf zwölf Maps ran (14 dank Gratis-DLC). Hierbei handelt es sich einerseits um Varianten bekannter Spielmodi wie



Schlüpfen wir in die Haut von Luke, Leia, Darth Vader und Co., hauen wir mit deutlich mehr Schmackes zu.



Aufgrund der enormen Reichweite so gut wie aller Blaster-Waffen verkommen die Duelle fast immer zu Distanzkämpfen.

Grafisch ist der Titel eine Wucht. Noch nie zuvor wurden die *Star Wars*-Welten derart hübsch umgesetzt.

Deatmatch oder Capture the Flag, andererseits um etwas ungewöhnlichere Modi wie Kampfläufer-Angriff, Jägerstaffel oder Helden vs. Schurken. Kampfläufer-Angriff lässt uns als Rebell AT-ATs angreifen beziehungsweise diese als Stormtrooper beschützen, Jägerstaffel setzt uns in ikonische Raumschiffe und schickt uns in Luftschlachten und Helden vs. Schurken zeigt uns, wie es sich anfühlt, als einer der Helden der hellen Seite gegen die dunkle Seite der Macht anzutreten. Die Mischung passt, jedoch machen einige Modi deutlich mehr Spaß als andere. Als Held beziehungsweise Schurke etwa fühlt man sich zwar kurzzeitig wie ein virtueller Gott, wenn man mit Lichtschwert und Blaster durch Gegnerhorden pflügt, der Reiz verfliegt jedoch recht schnell. Kampfläufer-Angriff hingegen kommt recht komplex daher und zählt mit zu den stärkeren Battlefront-Spielmodi. Die ungünstig gesetzten Spawn-Punkte aus der Beta wurden zudem zum Glück stark verbessert, wenngleich sie noch nicht völlig der Vergangenheit angehören.

Schöne Schlachtfelder

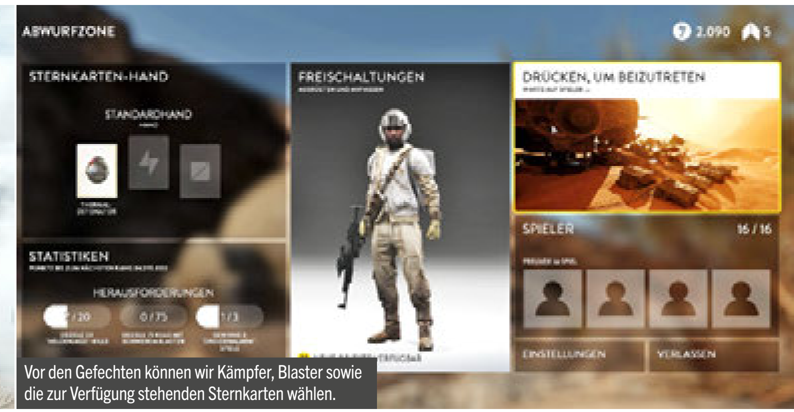
Weniger Kritik gibt es bei den hübsch gestalteten *Battlefront*-Maps zu vermelden, obwohl es schade ist, dass die zwölf Maps auf gerade einmal fünf Planeten (Tatooine, Sullust, Hoth, Endor und Jakku) angesiedelt sind. Übrigens sind nicht alle Karten in allen Spielvarianten anwählbar, vielmehr hängt die Auswahl von der maximalen Spielerzahl und der Tatsache ab, was alles auf der Karte abgeht – ist ja auch irgendwie logisch, dass ein AT-AT nicht durch die Eishöhlen auf Hoth stampfen kann. Schlimmer fanden wir da beim Test schon, dass die Maps zwar toll aussehen, großteils aber auch völlig statisch gestaltet sind. Dynamische Elemente, wie man sie etwa aus *Battlefield* kennt, sucht man vergeblich.

Simple Sternenschießereien

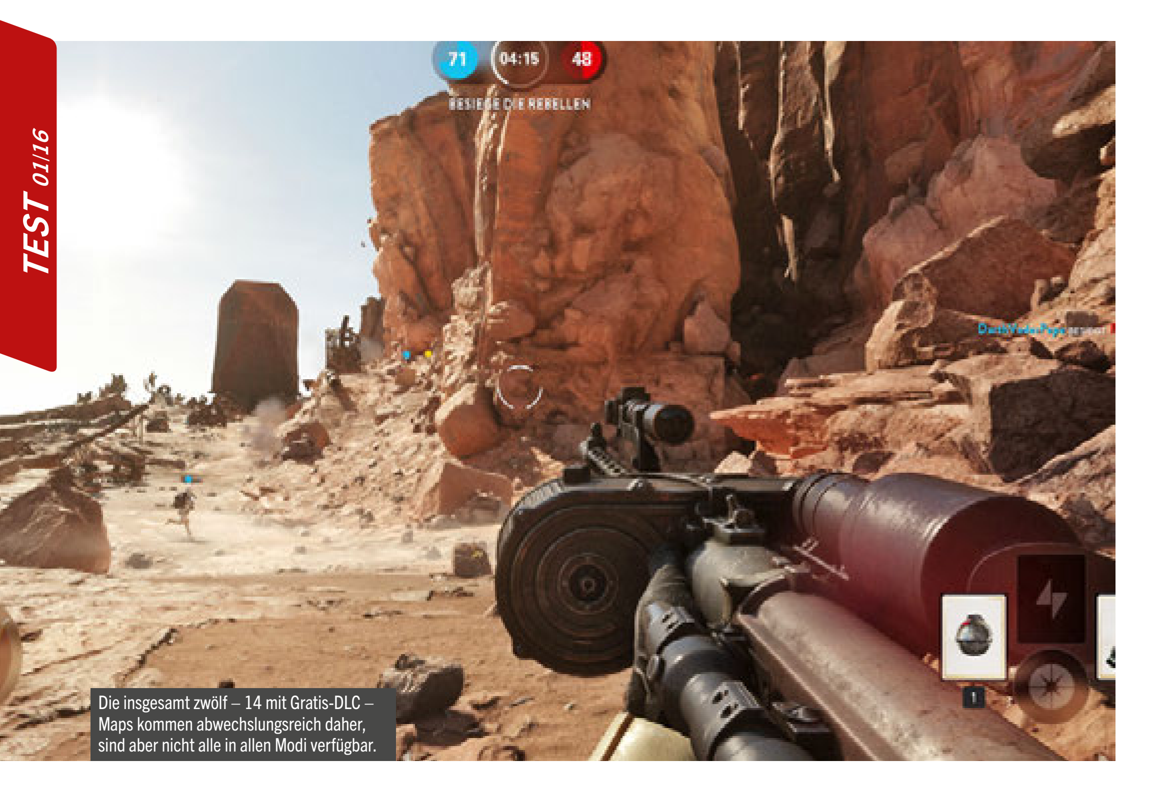
Dieses Gefühl von „Passt schon, man hätte aber mehr draus machen können“ lässt sich auch auf das Gameplay anwenden. Ohne jeden Zweifel ist *Star Wars: Battlefront* ein kompetent gemachter Shooter, jedoch ohne herausragende, ihn auszeichnende Elemente. Zudem stehen Distanzkämpfe aufgrund der grundsätzlich enormen Reichweite der Waffen sehr stark im Mittelpunkt. Das ist nicht schlimm, es ist aber ein Umstand, der bekannt sein sollte, bevor man Geld für das Spiel auf den Tisch legt. Abwechslung bringen die sogenannten Sternkarten ins Spiel, von denen wir stets drei auf einmal mit in die Schlacht nehmen können. Alle Zusatzfähigkeiten wie Granaten, Moon Jumps oder



Eigentlich eine nette Idee, erweisen sich die Sternenkreuzer-Schlachten als spielerisch zu simpel und uninspiriert, um länger als für ein paar Runden zu unterhalten.



Vor den Gefechten können wir Kämpfer, Blaster sowie die zur Verfügung stehenden Sternkarten wählen.



Die insgesamt zwölf – 14 mit Gratis-DLC – Maps kommen abwechslungsreich daher, sind aber nicht alle in allen Modi verfügbar.

Zweitwaffen werden durch dieses System geregelt. Zusätzlich zu den Sternkarten finden sich über die Maps verteilt Power-ups, die uns mit weiteren Fähigkeiten ausstatten und etwa stationäre Geschütze an die Hand geben oder uns – kurzzeitig – in die Haut eines Helden oder Schurken schlüpfen lassen. Ein Perk-System gibt es hingegen nicht. Heißt im Klartext, dass ein echtes Belohnungssystem abseits der neuen Waffen und Gegenstände durch Aufstiege im Erfahrungslevel fehlt. Daran zeigt sich bereits: *Star Wars: Battlefront* ist darauf ausgelegt, eine möglichst breite Spielerschicht anzusprechen und Prospieler nicht zu bevorzugen. Ein logischer Ansatz, immerhin ist *Star Wars* als Marke nun einmal auf Massentauglichkeit ausgelegt. Unter dieser Entscheidung leidet aber definitiv die Langzeitmotivation, denn auch wenn man besser wird, ändert sich der Ablauf der Runden für einen nicht wirklich.

Tolle Technik, super Atmosphäre

Nichts zu beanstanden gibt's hingegen bezüglich der Technik. Grafisch ist *Star Wars: Battlefront* ein richtiges Brett. Die Texturen sind knackig-scharf, die Effekte über jeden Zweifel erhaben und das Geschehen läuft konstant sehr flüssig – wie bereits erwähnt, auch auf älteren Spielerechnern. Besser geht's kaum! Auch die Sounduntermalung kommt – fast – ohne Punkte daher, die man kritisieren kann. Die originalen Klänge wurden perfekt umgesetzt, sei es bezüglich der Geräusche von Laserblastern, X-Wings oder anderen Gerätschaften, oder bezüglich der Original-Synchronsprecher aus den Filmen. Über die genialen orchestralen Filmklänge aus der Feder von Hollywood-Komponist John Williams muss man ohnehin kaum noch ein Wort verlieren – wenngleich hier die einzige, kleine Kritik unsererseits an der Soundkulisse von *Battlefront* verortet ist. Unserem Gefühl nach werden die Stücke während der Matches nämlich etwas zu abgehackt eingesetzt. Die *Star Wars*-Atmosphäre wurde dafür wirklich famos ins Spiel übertragen. Die durch die Maps abgebildeten Areale sehen genauso aus, wie man sie aus den Filmen kennt, die Figuren und deren Bewegungen wurden perfekt umgesetzt und die Stimmung der alten Trilogie ist an allen Ecken und Enden zu spüren. Grafik, Sound und das handwerkliche Talent der Entwickler sorgen in dieser Hinsicht für ein *Star Wars*-Erlebnis, wie man es sich nicht besser vorstellen kann.

Ungenutztes Potenzial

Wer alleine deswegen zugreift, um einmal mit Luke, Darth Vader und Co. in die Sternenkriege einzutauchen, wird also mehr als glücklich werden. Und das sind viele, aber eben nicht alle Spieler. Der Rest wird sich, sobald die erste Begeisterung ob der tollen *Star Wars*-Stimmung abgeklungen ist, fragen, ob das jetzt alles war. Und wir reden jetzt gar nicht vom doch sehr bescheidenen Umfang, sondern davon, dass *Star Wars: Battlefront* einfach wahnsinnig viel Potenzial unter der Haube hätte, das jedoch nicht oder nur im Ansatz ausgenutzt wird. Keine Frage, Stimmung und Technik gleichen hier deutlich mehr Fehler aus als es bei anderen Shootern ohne große Lizenz im Nacken der Fall wäre. Zu einem herausragenden Erlebnis machen sie den Titel aber dennoch nicht. ❑


Kleinere Spielmodi wie Droidenjagd stellen Spezialanforderungen wie die Eroberung von Droiden.

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Unterhaltsam, aber arm an Umfang und spielerisch durchschnittlich."

Keine Frage, als *Star Wars*-Fan kann man sich *Star Wars: Battlefront* keineswegs entgehen lassen: Selten zuvor wurde die Atmosphäre der ersten drei Filme in einem Spiel dermaßen professionell umgesetzt, alles sieht so aus und hört sich so an, wie man sich das vorstellt – wenngleich mir manche der Maps aufgrund der sehr statischen Gestaltung dann trotz der *Krieg der Sterne*-Stimmung etwas zu steril sind. Und technisch ist der Titel ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Atmosphäre und Technik sind aber nun einmal nicht alles und bezüglich des Gameplays ist *Battlefront* nun einmal „nur" gut. Die Schießereien funktionieren, unterscheiden sich aber kaum von dem, was man aus zig anderen Mehrspielershootern kennt. Einige der Zusatzmodi wie die Jägerstaffel-Gefechte in luftigen Höhen machen zudem nur bedingt Spaß und der spielerische Anspruch fällt zugunsten einer möglichst großen potenziellen Spielerschaft eher gering aus. Auch der Umfang ist für einen Preis von 50 Euro doch sehr klein und wird erst durch anstehende DLC-Pakete erweitert. Immerhin, die zwei auf dem neuen Planeten Jakku angesiedelten Maps gibt's inzwischen als Gratis-DLC zum Downloaden. Trotzdem ist *Star Wars: Battlefront* in seiner aktuellen Form ein Spiel, das nur wenig falsch macht, aber keines, das den meisten Spielern allzu lange in Erinnerung bleiben dürfte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herausragende, toll umgesetzte *Star Wars*-Atmosphäre
- ➕ Grafisch ein Brett
- ➕ Gute PC-Steuerung
- ➕ Tadellos umgesetzte PC-Version
- ➕ Spaßiges, aber ausbaufähiges Helden- und Bösewichte-Feature
- ➕ Schön gestaltete Maps
- ➕ Großteils unterhaltsame Spielmodi mit nur wenigen Totalausfällen
- ➕ Kritikpunkte der Beta wurden großteils ausgebessert
- ➖ Geringer spielerischer Anspruch
- ➖ Trotz zweier Zusatz-Maps relativ wenig Umfang zum Launch
- ➖ Kein Perk-System, stattdessen nur aufsammelbare Power-ups
- ➖ Kaum Waffenfeedback
- ➖ Sniper-lastiges Gameplay sagt nicht jedem zu
- ➖ Nicht alle Maps lassen sich in allen Spielvarianten anwählen
- ➖ Keine echten Einzelspieler-Inhalte
- ➖ Bisher leider keine privaten Matches möglich
- ➖ Statisch gestaltete Maps

WERTUNG **79**

Der Sternenkrieg im Technik-Check

Star Wars: Battlefront ist optisch ein echtes Highlight. Wir zeigen, welche Technik dahintersteckt und welche Hardware flüssige Mehrspielergefechte garantiert. Von: Frank Stöwer

Star Wars: Battlefront basiert auf der aktuell fortschrittlichsten Iteration der von DICE entwickelten Frostbite-3-Engine. Die bietet neben einem sehr ansehnlichen physikbasierten Rendering, toller Beleuchtung, aufwendigen Partikeleffekten und einer sehr plastischen Darstellung dank geschickt eingesetzter Tessellation sowie Displacement-Maps eine außerordentlich gute Leistung. DICE nutzt die aktuellen Hardware-Techniken sehr effizient aus, so wird beispielsweise die dynamische Umgebungsverdeckung etwa via Compute dargestellt und je nach Entfernung zum Spieler beziehungsweise der Kamera angepasst. Letzteres gilt auch für den Tessellationsfaktor für die Oberflächen, bei dem ebenfalls je nach Beschaffenheit des jeweiligen Elements und Abstand zur Kamera eine dynamische Adaption stattfindet.

Detailflut dank Photogrammetrie
Weitere optische Schmankerl entstanden dadurch, dass DICE in Zusammenarbeit mit Lucasfilm die Originalrequisiten aus den Filmen nutzen und diese per Photogrammetrie digitalisieren sowie in das Spiel integrieren konnte. Bei der Photogrammetrie werden Hunderte Einzelbilder aus verschiedenen Perspektiven aufgezeichnet und daraus dann per Software ein 3D-Modell generiert. Dank dieser Technik ähneln Objekte, Schiffe, Waffen und Ausrüstungsgegenstände verblüffend ihren realen Vorbildern. Die referenzverdächtige und ausgezeichnete Soundkulisse samt Unterstützung für Dolby Atmos und die authentischen Samples tun ihr Übriges, die Filmatmosphäre fast perfekt einzufangen.

Der physikbasierte Renderer erlaubt zudem in Zusammenarbeit mit dem gegenüber früheren Versionen der Frostbite-3-Engine und ebenfalls aus der realen Welt abfotografierten und digitalisierten Oberflächenmaterialien einen größtenteils phänomenal hohen Detailgrad, den ihr in solcher Form noch nie zuvor in einem Spiel bestaunen durftet. Auch die verbesserte Beleuchtung sowie der PBR-Ansatz setzen auf Compute. In diesem Bereich sind Radeon-GPUs stark und wir messen einen Leistungsvorteil gegenüber vergleichbaren Geforce-Karten. Allerdings liefern auch Nvidia-GPUs gemessen an der Optik fast sensationell gute Bildraten. Es gibt kaum ein anderes aktuelles Spiel, das auf eurer Hardware so gut läuft und dabei so schick aussieht. Abgerundet wird die tolle Optik durch die neue temporale Kantenglättung TAA, die sehr effizient Pixel- und Shaderflimmern verhindert.

Hardware-Check und Tuning-Tipps
Die CPU übernimmt bei *Star Wars: Battlefront* hauptsächlich die Physikberechnngen sowie das Streaming. Besitzt eure Rechenzentrale mindestens vier Kerne und taktet mit 3,0 GHz bis 3,5 GHz, seid ihr auf der sicheren Seite. Unsere Empfehlung wäre der AMD FX-8350 oder der Intel Core i5-4460.

Trotz schmucker Optik bleibt die Render-Last moderat, sodass ihr bereits mit einer Mittelklasse-GPU in 1080p sehr gute Bildraten erreicht. Die R9 380(X) oder R9 280X sowie GTX 970 schaffen auch Ultra-Details mit gut 60 Fps. Doch selbst mit älteren Grafikkarten wie der HD 6950 oder GTX 570 könnt ihr ein Spielchen wagen, schraubt dazu die Qualitätseinstellung auf die mittlere Stufe und ihr bewegt euch im 45-Fps-Bereich. Setzt ihr zusätzlich noch die Renderauflösung auf rund 80 % herab, was in etwa den konsolentypischen 900p entspricht, sind auch 60 Fps möglich. Und selbst mit reduzierten Details sieht *Battlefront* dank der sehr guten optischen Basis durch die abfotografierten Elemente durchaus ansprechend aus. Auf der anderen Seite könnt ihr ab einer GTX 980 oder R9 290 die Gefechte in 1440p mit sehr hohen Details sowie 60 Fps oder mehr genießen. ❑

VOREINSTELLUNGEN IM OPTIKVERGLEICH

VOREINSTELLUNG (PRESET) „NIEDRIG“



Dank der Photogrammetrie-Texturen und der dynamischen Umgebungsverdeckung sowie Tessellation der Oberflächen sieht *Star Wars: Battlefront* auch mit minimalen Details noch akzeptabel aus.

VOREINSTELLUNG (PRESET) „ULTRA“

Ist eure Hardware, vor allem die Grafikkarte, ausreichend leistungsstark, beeindruckt der Titel mit einem physikbasierten Rendering, einer realistischen Beleuchtung und einer plastischen Darstellung.

SEHENSWERT TROTZ MINIMALER DETAILS

MINIMALE DETAILS (ZWISCHENSEQUENZ)



Schaltet ihr alle Details ab, um mit älteren GPUs die 60-Fps-Marke zu erreichen, fehlen nicht nur die cineastischen Effekte. Es findet auch keine Eigenverschattung statt und die Terraindarstellung ist schlicht.

MAXIMALE DETAILS (ZWISCHENSEQUENZ)



Ab einer R9 380X/280X gibt es das volle grafische Brett inklusive Umgebungsverdeckung, Figuren und Objekte mit tessellierter Geometrie sowie Effekten wie Tiefenschärfe, Bokeh oder Motion Blur.

Grafisch reicht das Spiel nicht ganz an *Unity* heran, überzeugt aber durch die tolle Gestaltung der Spielwelt.

PC Games AWARD Ausgabe 01/2016 85

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Québec
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 19.11.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16 Jahren

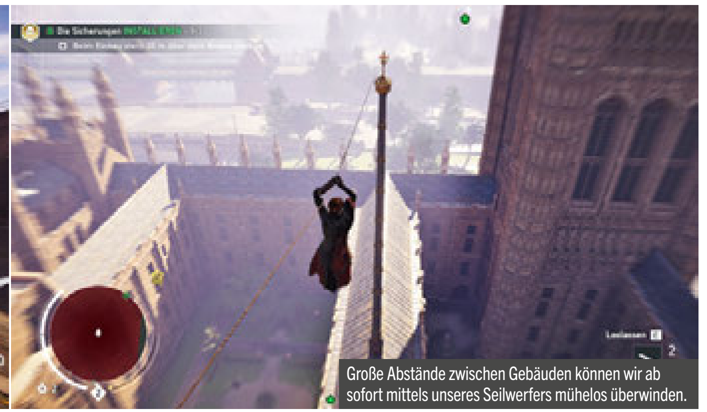
Assassin's Creed: Syndicate

Von: Lukas Schmid

Die Assassinen haben dazugelernt: Nach dem für viele Fans enttäuschenden *Unity* kehrt die Serie mit frischen Gameplay-Ideen und einer gelungenen PC-Version zurück.

Warte, warte nur ein Weilchen – genauer gesagt vier Wochen, denn so lange dauerte es, bis nach den Konsolen-Spielern endlich auch PC-Zocker in *Assassin's Creed: Syndicate* das virtuelle London erforschen durften. Dementsprechend konnten wir in der letzten Ausgabe der PC Games auch lediglich unsere Eindrücke aus der PS4-Fassung schildern. Immerhin, das Warten hat sich gelohnt, denn von der technischen Katastrophe eines *Unity* ist das Abenteuer zum Glück meilenweit entfernt – im Gegenteil: PC-Spieler bekommen definitiv die beste Version des Spiels spendiert. Während unseres Tests auf einem vergleichsweise hochklassigen Spielerechner lief's durchgehend mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, aber auch auf Mittelklasserechnern macht der Titel keine großen Probleme. Zudem ist die PC-Fassung wenig überraschend die hübscheste *Syndicate*-Version und überzeugt durch schärfere Texturen, eine bessere Weitsicht sowie einige exklusive Effekte. Trotzdem: Ganz so gut wie *Unity* (wenn's denn einmal lief) sieht das Abenteuer nicht aus, kann sich aber dennoch sehen lassen. Massive Bugs sind zudem eher die Ausnahme als die Regel und bewegen sich im Rahmen dessen, was man bei einem derart großen Open-World-Titel erwartet. Funktional, aber dennoch wenig mehr als eine Notlösung ist die Steuerung per Maus und Tastatur. Theoretisch klappt's, allerdings benötigt es ganz schöne Fingerverrenkungen, um an alle Funktionen heranzukommen. Die gegenüber einem Gamepad höhere Präzision der Maus wird zudem so gut wie nie gebraucht, sodass wir dringend anraten, einen Controller an den Spielerechner anzuschließen und *Syndicate* auf diese Weise zu erleben. Abseits dieses Makels haben die Entwickler jedoch ganze Arbeit geleistet – und auch spielerisch hat *Syndicate* einiges zu bieten.


Neu hinzugekommen sind Kutschenfahrten, die sich gut in das bekannte Serien-Gameplay einfügen.


Große Abstände zwischen Gebäuden können wir ab sofort mittels unseres Seilwerfers mühelos überwinden.



Wieder einmal haben historische Größen der Epoche einen Auftritt – hier etwa Alexander Graham Bell.

Mit dem Seilwerfer in die Kutsche
Erstmals übernehmen wir mit dem Geschwisterpaar Jacob und Evie Frye gleich über zwei Protagonisten die Kontrolle. Eine coole Idee, die aber recht sparsam genutzt wird: Die Oberwelt können wir mit der Figur unserer Wahl erforschen und auch auf diese Weise die Nebenmissionen absolvieren. In den Hauptmissionen steht uns diese Option nicht offen, zudem sind wir meist alleine unterwegs. Da hat der neue Seilwerfer schon deutlich mehr spielerisches Gewicht – dank ihm können wir uns jederzeit an Hauswänden hoch oder von Dach zu Dach über Straßenschluchten ziehen. Ein Affront für Traditionalisten, in Wahrheit aber eine sehr sinnvolle Erweiterung, welche die Fortbewegung deutlich schneller macht und im Grunde völlig optional ist. Hinzu kommt, dass die Klettersteuerung massiv verbessert wurde und wir wesentlich seltener als zuvor ungewollt in die Tiefe springen oder an Objekten hängen bleiben. Ebenfalls neu: Die Kutschenfahrten. Wie es sich fürs Viktorianische London gehört, werden die Straßen von den Gefährten gesäumt und wir können diese in bester *GTA*-Manier jederzeit übernehmen. Abseits der Schnellreisefunktion ist dies die schnellste Fortbewegungsart und wird dank der Fähigkeit der Helden, während der Fahrten aufs Dach zu klettern und von hier aus feindliche Kutschen zu übernehmen, auch spielerisch gut genutzt. Nur die Steuerung der Dinger hätten wir uns einen Ticken präziser gewünscht, zudem nervt die ein oder andere lahme Aufgabe, bei dir wir einfach nur stur einer Route folgen müssen.

Gelungenes Assassinen-Paket
Abgesehen davon fühlen sich Serienkenner sofort zu Hause, denn die Mischung aus Klettereien, Meuchelmorden, Schleichereien, Beschattungen und actionreichen Gefechten funktioniert nach fast demselben Muster wie eh und je. Das Kampfsystem wurde jedoch leicht angepasst und orientiert sich noch stärker als zuvor an jenen aus der *Batman: Arkham*-Reihe. So können Gadgets wie Betäubungspfeile, Wurfmesser oder die Pistole nun reibungslos in das Kampfgeschehen eingebaut werden. Das klappt wunderbar, jedoch kommen die Schlägereien nun auch wesentlich leichter daher als im vergleichsweise knackigen *Unity*. Das muss man nicht mögen, als echte Herausforderung war die *Assassin's Creed*-Serie aber ja schon bisher nicht bekannt. Freuen dürfen sich alle Schleichernaturen – die im direkten Vorgänger unverständlicherweise gestrichene Fähigkeit, Gegner durch Pfeifen heranzulocken, ist nun zum Glück wieder zurückgekehrt. Die Stealth-Aufgaben lassen sich somit dankenswerterweise wieder wesentlich dynamischer bestreiten, als dies im Paris-Ausflug der Fall war. Ob wir in den Haupt- und Nebenmissionen lieber die Haudrauf-Taktik anwenden oder behutsam vorgehen, steht uns übrigens meistens frei – sehr schön.

Handlung zum Einschlafen
Der eine Aspekt, in dem *Syndicate* genauso schlecht daherkommt wie so ziemlich alle *Assassin's Creed*-Ableger der letzten Jahre, ist die Handlung – auch bezüglich der seichten Vergangenheitsgeschichte, primär aber hinsichtlich des inzwischen völlig verworrenen und schlichtweg uninteressanten Gegenwartsparts. Wer über diesen Makel hinwegsehen kann, freut sich jedoch über ein sehr kompetent gemachtes, spaßiges Open-World-Abenteuer. ❑

MEINE MEINUNG



Lukas Schmid

„London haucht der Assassinen-Serie neues Leben ein."

Nach *Assassin's Creed: Unity* stand Ubisoft vor einem Scheideweg: Entweder man würde es schaffen, mit dem nächsten Spiel ein Abenteuer abzuliefern, das die zahlreichen Fehler des Spiels wieder ausbessert, oder die Serie würde nach diesem bereits beachtlichen Rückschlag endgültig irreversiblen Schaden nehmen. Und siehe da: *Syndicate* gelingt das Kunststück, die Meuchelmörder-Reihe tatsächlich wieder auf Schiene zu bringen – auch am PC, wo *Unity* sich ursprünglich als ganz besonderes Technik-Debakel entpuppt hatte. Klar, die Hintergrundgeschichte hat ihre beste Zeit lange hinter sich, aber spielerisch überzeugt das London-Abenteuer durch Verbesserungen bekannter Elemente wie der Klettersteuerung und des Missionsdesigns sowie durch neue Funktionen wie den Seilwerfer oder die launigen Kutschenfahrten. Trotzdem sind wir der Meinung, dass der Serie nun ein etwas längerer Abstand zum nächsten Teil guttun würde, um aus der (gerade noch) sehr guten Serie wieder eine herausragende zu machen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Massiv aus Fehlern des Vorgängers gelernt
- ➕ London wurde sehr gut umgesetzt.
- ➕ Gelungene neue Gameplay-Ideen
- ➕ Die Rückkehr der Pfeiffunktion!
- ➕ Simplifiziertes, aber gelungenes Kampfsystem
- ➕ Gut umgesetzte PC-Version
- ➖ Uninteressante Handlung
- ➖ Lahme Figuren
- ➖ Sehr einfach an der Grenze zur Unterforderung
- ➖ Mikrotransaktionen sind mit an Bord
- ➖ Zwei-Figuren-Feature wird spielerisch kaum genutzt
- ➖ Steuerung per Maus und Tastatur ist sehr umständlich

WERTUNG





Die zu Beginn rot getränkten Stadtbezirke bringen wir durch verschiedene Nebenmissonen in unsere Hand.

Nur sehr selten wird die Geschichte mit solchen Standbildern vorangetrieben – meist muss man mit Texten und etwas Sprachausgabe vorliebnehmen.

Trotz des Wildwest-Settings erzählt *Hard West* in erster Linie eine düstere, seichte Fantasy-Story.

Hard West

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Creative Forge Games
Publisher: Gambitious Digital Ent.
Erscheinungsdatum: 18.11.2015
Preis: ca. € 20,-
USK: nicht geprüft

XCOM trifft auf den Wilden Westen: Mit solider Rundentaktik, spannenden Entscheidungen und RPG-Tupfern gelingt Creative Forge Games ein hübscher Mix.

Von: Felix Schütz

Wilder Western? Schnee von gestern! Stattdessen schlägt Creative Forge Games mit *Hard West* ungewohnte Töne an: Das Taktikspiel entführt ins oft bemühte Zeitalter der Cowboys und Indianer, vermixt es aber mit düsteren Fantasy-Elementen, moralischen Entscheidungen und einer Riesenportion *XCOM*. Eine spannende Mischung, die letztes Jahr viele Kickstarter-Backer neugierig machte – kein Wunder, dass für das Spiel 65.000 Euro an Spendengeldern zusammenkamen!

Teufel im Nacken

Im Hauptmenü dürfte sich keiner verirren, denn einen Multiplayerpart oder Endlosmodus gibt's nicht in *Hard West*. Stattdessen spielen wir eine fair bemessene Story-Kampagne, die sich über acht Szenarien erstreckt. Jedes Szenario ist im Grunde eine in sich geschlossene Mini-Kampagne, die für ein bis zwei Stunden beschäftigt und die jeweils einen anderen Protagonisten in den Mittelpunkt rückt. Der leibhaftige Tod agiert als (englischsprachiger) Erzähler, der uns mit bedeutungsschwangerer Stimme die einzelnen Charaktere näher bringt: Zu Beginn lenken wir die Geschicke eines Vaters und seines Sohnes, die im Wilden Westen ihr Glück als Goldschürfer versuchen, dann aber in die Fänge des Teufels geraten und – frisch verflucht – allerlei üble Ereignisse heraufbeschwören. Blutrünstige Inquisitoren, wahnsinnige Kultisten und gehörnte Dämonen lassen wenig Zweifel daran, dass *Hard West* auf typische Cowboy-Romantik pfeift. Spätere Szenarien spinnen die Fantasy-Story weiter, erzählen auch Parallelhandlungen und eine düstere Vorgeschichte, mit der das ganze Teufelsdrama seinen Anfang nahm. Der Plot mag abgedroschen und trocken präsentiert sein, führt uns aber trotzdem solide durchs Spiel – schade allerdings, dass außer dem Tod alle Figuren stumm daherkommen, das Helden- und Schurkenensemble bleibt dadurch weitestgehend blass.


Mit der Shotgun feuern wir über einen ganzen Bereich – ob wir treffen, hängt aber von den Charakterwerten ab.

Knifflige Entscheidungen

Einen großen Teil der Spielzeit verbringen wir auf hübsch gestalteten Übersichtskarten, auf denen wir neue Orte erkunden, Händler abklappern, Nebenaufgaben lösen und Charaktere treffen. Sämtliche Ereignisse werden als schlichte, aber gut geschriebene Textkästen präsentiert, in denen abwechslungsreiche Entscheidungen auf uns warten: Greifen wir einem verlorenen Wanderer mit einer Geldspende unter die Arme? Erkunden wir die einsturzgefährdete Mine? Hauen wir unsere Kontrahenten bei einem Kartenspiel übers Ohr? Wie in einem Rollenspiel gilt es zu wählen, ob man vorsichtig oder mutig, gerissen oder bitterböse vorgehen will. Risikofreudige Spieler können so weitere Begleiter für die eigene Party, Schätze, seltene Ausrüstung und passive Boni abstauben, laufen allerdings auch Gefahr, dass sich ein Partymitglied gefährlich verletzt, einen bösartigen Fluch einfängt oder ganz einfach ins Gras beißt. Motivierend!

Acht Szenarien, acht Aufgaben

Besondere Würze erhält dieser Spielmodus durch die unterschiedlichen Kampagnenziele. Jedes Szenario in *Hard West* bietet nämlich ein eigenständiges Konzept, das uns in unseren Entscheidungen stark beeinflusst: Mit einem Charakter müssen wir beispielweise eine Expedition vorantreiben, dazu Arbeitskräfte anheuern und diese für gefährliche Aufgaben wie Jagd oder Schatzsuche einsetzen – stets darauf bedacht, nicht zu viele Arbeiter zu verheizen, während man sich von einem Questziel zum nächsten vorarbeitet. In einem anderen Szenario müssen wir die Nahrungsvorräte unserer Party im

1. In jedem der acht Szenarien sind wir auf solchen Übersichtskarten unterwegs. Unsere Party (markiert durch das gehörnte Schädelsymbol) steuert neue Orte an, trifft Charaktere, besucht Händler und löst Ereignisse aus – einige davon sind Teil der Hauptquest, andere sind reine Nebenaufgaben, die aber Geld, wichtige Boni und Items einbringen können.

2. Ereignisse finden stets in Textform statt, sind aber gut geschrieben und teils sogar überraschend spannend: Wir können Risiken eingehen, die Gesundheit unserer Truppe aufs Spiel setzen oder Gefahr laufen, einen heftigen Geldverlust einzufahren – erhalten im Gegenzug aber oft auch nützliche Belohnungen und passive Charaktereigenschaften.

3. Kampfeinsätze sind fast immer Teil der Hauptquest und laufen sehr ähnlich wie in *XCOM* ab: Aus der isometrischen Draufsicht steuern wir ein kleines Team über die Karte und liefern uns rundenbasierte Schusswechsel mit den Gegnern.

Auge behalten und viel Geld für neuen Proviant einplanen. Oder wir müssen einer rätselhaften Massenhysterie auf den Grund gehen, dabei aber peinlich darauf achten, dass unser aktueller Held nicht selbst den Verstand verliert. Dank solcher Rahmenbedingungen fühlt sich jedes der acht Kapitel frisch an – das tröstet auch ein wenig darüber hinweg, dass wir in jedem Szenario wieder von null anfangen und uns von lieb gewonnenen Charakteren trennen müssen.

Kartenspiel als Skill-Baukasten

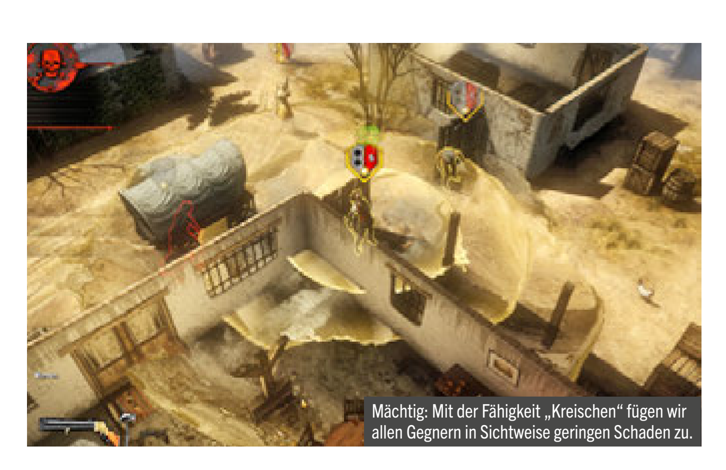
Viele Ereignisse drehen sich darum, Geld für neue Ausrüstung zu verdienen. Neben allerlei Knarren – darunter auch abgefahrenes Kampfgerät wie vierläufige Shotguns oder Revolver mit Mundharmonika-Magazinen – können wir auch Heilgegenstände, Bomben und vor allem die wichtigen Talismane kaufen. Letztere erhöhen die wenigen Basiswerte der Charaktere, zum Beispiel Verteidigung, Reichweite oder Zielgenauigkeit. Ein solides System, das allerdings Tiefe vermissen lässt, zumal es keine Charakterklassen gibt – in *Hard West* kann also jeder alles lernen, tun und verwenden. Immerhin ein System erlaubt aber weitere Spezialisierungen: Jede Figur hat ein eigenes Inventar für Spielkarten, die wir durch gemeisterte Missionen und als Belohnungen für Ereignisse erhalten. Egal ob Bube, König oder Ass, jede Karte liefert nicht nur einen passiven Bonus, sondern oft auch eine aktive Fähigkeit, die sich im Kampf einsetzen lässt. Cooles Detail: Bestimmte Kartenkombinationen sorgen für weitere Boni, ein Full House regeneriert beispielsweise die Lebenspunkte einer Spielfigur.

Wilder Westen trifft XCOM

Wozu die ganzen Knarren, Karten und Spezialkräfte? Natürlich für die rundenbasierten taktischen Kämpfe, für die sich *Hard West* kräftig bei Firaxis' *XCOM* bedient. Aus der isometrischen Draufsicht steuern wir unsere vier Gruppenmitglieder durch kleine, aber meist hübsch aufgebaute Karten, um einen Kameraden zu befreien, einen Gegenstand zu finden oder einfach sämtliche Gegner von der Map zu fegen. Pro Runde hat dazu jede Figur zwei Aktionspunkte zur Verfügung, die sie zum Bewegen, Schießen, Nachladen oder für eine Spezialaktion nutzen kann, etwa dazu, eine Ladung Heilkräuter einzuwerfen. Am Wichtigsten ist es dabei, dass sich die Charaktere stets in Deckung befinden. Das Spiel zeigt dazu mit Schildsymbolen an, welche Orte in der Umgebung Schutz vor Feindfeuer bieten – eben genau wie in *XCOM*.

Überleben ist (auch) Glückssache

Überhaupt ändert *Hard West* nur wenig an der zugrunde liegenden Formel; dass ein Charakter auch mal einen Tisch umwerfen kann, um sich so Deckung zu schaffen oder dass wir versteckte Feinde anhand ihres Schattenwurfs anvisieren können, fällt da kaum ins Gewicht. Etwas mehr Eigenständigkeit hätte *Hard West*s Taktik-Kämpfen zweifellos gut getan. Zu den wenigen Besonderheiten zählen die Glückspunkte, die Freund und Feind verlieren, sobald sie beschossen werden. Ist der Glücksvorrat eines Charakters erst mal aufgebraucht, steigt die Chance, dass er einen feindlichen Treffer kassiert. Wer sich allerdings eine Kugel einfängt, erhält dafür Glückspunkte zurück – diese Dynamik sorgt dafür, dass sich die Schießereien in *Hard West* nicht zu lang hinziehen. Da es auch keine Reflexschüsse („Overwatch") wie in *XCOM* gibt, lockt uns das Spiel so immer wieder in die Offensive – einfach nur einigeln und darauf warten, dass sich der Gegner rührt, führt deshalb in der Regel nicht zum Ziel.


Mächtig: Mit der Fähigkeit „Kreischen" fügen wir allen Gegnern in Sichtweise geringen Schaden zu.


Die kampflosen Vorbereitungsphasen sind öde – wir können weder schleichen noch verschiedene Lösungswege ausprobieren.

Die haben Talent!
Glückspunkte werden in *Hard West* auch für die Spezialkräfte benötigt, die wir unseren Charakteren mithilfe der ausgerüsteten Spielkarten verleihen. Manche dieser Sonderfähigkeiten fallen fast schon übertrieben mächtig aus: Beispielsweise sorgt der Skill „Kreischen“ dafür, dass unser ausgewählter Held sämtlichen Gegnern in seiner Sichtweite drei Schadenspunkte verpasst – das reicht oft schon, um einen schwächeren Feind zu besiegen. „Goldene Kugel“ feuert dagegen kurzerhand über die gesamte Map, und zwar durch Türen, Wände und sonstige Hindernisse. Einer der coolsten Tricks ist aber die Fähigkeit „Querschläger“, dank der wir Schüsse von bestimmten Umgebungsobjekten wie Eimern oder Kesseln abprallen lassen – so ist es uns möglich, lässig um mehrere Ecken zu schießen und Feinde in ihrer Deckung zu treffen. Von solchen guten Spielideen hätten wir gerne noch mehr gesehen! Auch bei den Gegnertypen zeigt sich *Hard West* knauserig – neben dem normalen schießwütigen Cowboy treten wir nur selten gegen Dämonen an, die aber genauso wie alle anderen Gegner mit Pistolen und Gewehren austeilen. Das ist auf Dauer viel zu wenig – dabei hätte das Fantasy-Setting doch problemlos interessantere Widersacher zugelassen.

Viel ungenutztes Potenzial
Anstatt die Kämpfe weiter aufzupeppen, haben die Entwickler lieber versucht, eine gewaltlose Planungsphase in manchen Levels umzusetzen – was leider kaum Spaß macht. In diesen Missionen dürfen wir mit unseren Figuren zunächst die Karte erkunden, vielleicht mal ein Missionsziel erfüllen oder einfach nur eine gute Kampfposition beziehen, doch danach folgt in allen Fällen eine zünftige Schießerei. Da bringt es auch wenig, dass wir Feinde mit der Waffe bedrohen und sie so für ein paar Runden kampfunfähig machen können – denn wenige Runden später müssen wir sowieso alles über den Haufen schießen. Vielfältige Lösungswege, taktische Entscheidungen, Verkleidungen oder die Möglichkeit, den Feinden eine Falle zu stellen, haben wir hier nicht. Gegner stehen einfach nur stur in der Gegend herum und erkennen uns nicht, selbst wenn wir uns bis auf wenige Schritte nähern – Hauptsache, wir bleiben außerhalb ihres eingeblendeten Sichtkegels. Kurzum: Hier wird ordentlich Potenzial verschenkt. Schade! Ein kräftiger Schuss vom guten alten *Desperados* hätte *Hard West* sicher nicht geschadet.

Gute B-Ware zum fairen Preis
Doch so ist *Hard West* eben – es bringt viele gute Ideen und Spielelemente unter einen Hut, macht aber einfach nicht genug aus seinen Möglichkeiten. Den besten Eindruck hinterlässt die Spielebene auf der Übersichtskarte, hier haben uns die vielen moralischen Entscheidungen und gut geschriebenen Texte bis zum Schluss motiviert. Auch die Kämpfe sind grundsätzlich unterhaltsam, lassen auf Dauer aber taktische Vielfalt und Abwechslung vermissen. Von höheren Wertungsweihen ist *Hard West* also noch ein ganzes Stück entfernt! Doch wer sich kein zweites *XCOM*, sondern nur einen ordentlichen B-Titel erhofft, kann trotzdem guten Gewissens zugreifen – immerhin kostet das Spiel nur faire 20 Euro. ❑

MEINE MEINUNG
Felix Schütz

„Keine Oberklasse, aber grundsolide Western-Taktik.“

Vor einem Jahr schloss ich meinen Test zu *Ancient Space* mit folgenden Worten: den Namen ‚Creative Forge Games‘ werde ich im Hinterkopf behalten. Und das aus gutem Grund! Mit ihrem zweiten Spiel legen die Polen eine deutliche Steigerung hin. Die Mixtur aus Wildwest-Setting, *XCOM*, Horror-Trash und moralischen Entscheidungen kann zwar in keiner Disziplin richtig begeistern, doch in der Summe ist das trotzdem ein hübsches, unterhaltsames Gesamtpaket für wenig Geld geworden. Klar: So ziemlich alles in *Hard West* ist ausbaufähig, angefangen bei den wenigen Gegnertypen über die überschaubaren taktischen Möglichkeiten und die zerstückelte Kampagne bis hin zur lahmen Planungsphase. Von einer Top-Wertung ist *Hard West* also noch weit entfernt, doch anders als *Ancient Space* genügt es immerhin schon locker fürs solide Mittelfeld. Ein Grund mehr also, sich den Namen Creative Forge Games weiterhin gut zu merken – ich bin schon gespannt auf ihr nächstes Projekt!

PRO UND CONTRA
- ➕ Gelungener Mix aus Textadventure, Rollenspiel und Rundentaktik
- ➕ Solide Kampfmechanik im *XCOM*-Stil
- ➕ Aufgeräumtes, ordentliches Interface
- ➕ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- ➕ Überwiegend schön gestaltete Maps
- ➕ Gut geschriebene dt. Texte
- ➕ Teils spannende Entscheidungen
- ➕ Gelungenes Spielkartensystem
- ➕ Fairer Preis, angemessener Umfang
- ➕ Zumindest ein paar nette Wildwest-Einfälle (z.B. Querschläger)
- ➖ Trocken präsentierte Story
- ➖ Oft berechenbare Gegner-KI
- ➖ Im Grunde nur zwei Gegnertypen
- ➖ Stumme Helden
- ➖ Wenig Missionsideen, kaum geskriptete Ereignisse oder Überraschungen
- ➖ Rudimentäres Charaktersystem
- ➖ Nur Pistolen und Gewehre als Waffen

WERTUNG **73**


Im Charakterbogen (links) verwalten wir die Inventare unserer vierköpfigen Party, rüsten neue Items wie Waffen und Heiltränke aus. Rechts im Bild: das wichtige Kartenmenü. Hier weisen wir jedem Charakter bis zu fünf Spielkarten zu, von denen jede passive Statusboni wie auch eine aktive Fähigkeit mitbringt. Da es keine Klassen in *Hard West* gibt, ist dies die einzige Möglichkeit, Spielfiguren eine Rolle zu verpassen.

Dirt Rally

Beim Rallycross müsst ihr darauf achten, einmal pro Rennen eine Joker-Runde zu fahren. Die KI-Fahrer sind bei diesen Veranstaltungen zudem besonders aggressiv.

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 01/2016 90

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Erscheinungsdatum: 07.12.2015
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 6

Immer fordernd, manchmal frustrierend und doch so unfassbar gut! Die Rallye-Simulation ist endlich fertig und verzückt mit einem grandiosen Fahrgefühl.

Von: Christian Dörre

Die Überraschung war groß, als der neueste Teil von Codemasters' *Dirt*-Reihe im Frühjahr dieses Jahres auf einmal als Early-Access-Titel auf Steam auftauchte. Bereits in dieser frühen Phase machte *Dirt Rally* jedoch einen hervorragenden Eindruck und zeigte auf, warum die britischen Entwickler diesen für sie doch ungewöhnlichen Vertriebsweg wählten. Der Titel entfernt sich nämlich drastisch vom Simulations-Arcade-Gameplay-Mischmasch der direkten Vorgänger und ist wieder eine reinrassige Simulation wie noch zu Zeiten der ursprünglichen *Colin McRae Rally*-Reihe. Im Klartext bedeutet das: Kein Gymkhana, kaum optionale Fahrhilfen und erst recht keine Replays, die Unfälle mal eben ungeschehen machen. Der Kampf, seine motorisierte Bestie auf den tückischen Strecken zu halten, steht klar im Vordergrund. Das macht mehr Spaß als alle Fun-Events der Vorgänger zusammen.

Wenig Umfang, viel Fahrfreude

Der Fokus auf echtes Rallye-Feeling macht sich allerdings bei den Modi bemerkbar. Neben klassischen Rallyes, die euch nach Wales, Deutschland, Monaco, Griechenland, Schweden und Finnland führen, gibt es zudem die Disziplinen Rallycross und Hillclimb. Während ihr bei den Rallyes aus insgesamt 30 Fahrzeugen verschiedener Klassen wählen könnt, stehen euch beim Hillclimb nur drei und bei Rallycross nur sechs Vehikel zur Verfügung. Auch mit Strecken geizt der Titel etwas. Beim Rallycross sind es gerade mal drei Stück mit einer zusätzlichen Kurz-Variante und beim Hillclimb gibt es gar mit Pikes Peak nur einen einzigen Kurs mit zusätzlicher Variante. Trotzdem verbrachten wir während des Tests etliche Stunden mit den Spielmodi. Rallycross ist noch relativ simpel gehalten, da ihr hier wie im Vorgänger Rennen gegen die aggressive KI fahrt. Allerdings müsst ihr darauf achten, einmal pro Rennen die sogenannte Joker-Runde zu fahren, welche ein kleiner Umweg auf dem Kurs ist und somit Zeit kostet. Gerade in höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr also genau abwägen, wann ihr den Joker zieht, um keinen Platz einzubüßen. Bei Hillclimb sollt ihr eigentlich nur einen Berg hochfahren. Das ist jedoch einfacher gesagt als getan, denn die hochmotorisierten Autos brechen in den engen Haarnadelkurven gerne aus und ihr habt keinen Beifahrer, der euch die Strecke ansagt. Dies ist mit Abstand der schwerste Modus und beansprucht einiges an Übung, bis ihr vorzeigbare Zeiten hinlegt.

Herzstück Rallye

Wie der Name von *Dirt Rally* bereits vermuten lässt, stehen die Fahrten über Asphalt, Schlamm, Schotter, Schnee und Eis natür-



Die Rennen auf Schnee und Eis erfordern vollste Konzentration. Ein Fahrfehler kann schon zum Ausfall führen.

Wer einmal mit dem Lancia Stratos über eine Schotterpiste gerast ist, weiß, wie sich Rallye anfühlt. Das Fahrverhalten ist ganz große Klasse.

lich klar im Vordergrund. Der Titel liefert dabei nichts anderes als das beste Rallye-Gefühl aller Zeiten ab. Egal ob ihr nun lieber mit einem Lenkrad oder dem Gamepad nach Bestzeiten jagt, das Feedback der Steuerung und des Streckenuntergrunds ist überragend. Ihr spürt jede einzelne Bodenwelle, jede kleine Eisplatte, jedes Steinchen im Schotter. Zudem fühlt sich jedes Fahrzeug anders an. Egal ob ihr nun mit einem lahmen 60er-Jahre-Mini, einem Gift und Galle spuckenden Lancia Stratos oder einem Lancer Evo mit Allrad versucht, die gefährlichen Strecken zu befahren, es gibt so viele kleine Unterschiede im Fahrverhalten, dass Auto-Nerds ihre wahre Freude haben werden. Die verschiedenen Kurse beanspruchen zu jeder Zeit eure vollste Konzentration, wenn ihr nicht am nächsten Baum enden wollt. Das ist fordernd und dürfte gerade auch aufgrund des fehlenden Trainingsmodus Anfänger und Arcade-Raser abschrecken. Wer sich jedoch durchbeißt, wird schon bald mit immer besseren Zeiten belohnt. Wenn ihr nach langer Arbeit und diversen Feineinstellungen endlich den Sieg einfahrt, ist das einfach unglaublich befriedigend. Auf dem Weg dorthin müsst ihr allerdings einige Rückschläge und Unfälle in Kauf nehmen. Schrottet ihr euren Wagen zu sehr, werden einige Schäden sogar mit in die nächste Etappe übernommen, da euer Team zwischen den Wertungsprüfungen nur eine halbe Stunde zur Verfügung hat, um euren Wagen wieder zusammenzuflicken.

Langweilige Karriere

Den Karrieremodus müssen wir jedoch etwas kritisieren, da er biederer aufgemacht ist, als ein Sparkassen-Azubi auf der Arbeit herumläuft. Ihr absolviert Rennen nach Rennen, um euch mit gewonnenem Geld neue Autos leisten zu können. Auch die Online-Herausforderungen sind „nur“ nett geraten und bieten nicht die größte Langzeitmotivation. ❑




Die Cockpit-Ansicht bringt echte Rallye-Atmosphäre. Je nach Wetter ist die Sicht aber stark eingeschränkt.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

„Hart, dreckig und rasant – so muss Rallye sein!“

Es gibt kaum ein Spiel, bei dem ich so geflucht habe wie bei *Dirt Rally*. Allerdings gab es dieses Jahr auch kaum ein Spiel, das mich so sehr begeistert hat. Das Spiel ist unbarmherzig, verzeiht keine Fehler und verlangt, dass man sich durchbeißt. Tut man dies, bekommt man ein grandioses Rennspiel serviert, welches das Rallye-Gefühl so gut einfängt wie kein Titel zuvor. Klar, man braucht viel Geduld und noch mehr Übung, um endlich mal eine Bestzeit hinzulegen, doch wenn man das einmal geschafft hat, entwickelt *Dirt Rally* eine unfassbare Sogwirkung und motiviert so sehr, dass man keine Zeit mehr damit verschwendet, sich über den letzten Abflug von der Piste zu ärgern. Zudem glänzt der Titel mit schönen Lichteffekten, toll präsentierten Schäden, originalgetreuen Cockpits und einem jederzeit flüssigen Spielgeschehen. Federn lässt *Dirt Rally* lediglich bei seiner biederen Präsentation und dem mauen Umfang.



PRO UND CONTRA

- + Grandioses Fahrgefühl; das Handling aller Vehikel unterscheidet sich
- + Geniales Feedback des Streckenuntergrunds und der Schäden am Auto
- + Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- + Trotz steiler Lernkurve unfassbar motivierend
- + Sehr gut designte und anspruchsvolle Strecken
- + Selbst bei Höchstgeschwindigkeit keinerlei Ruckler, tolle Lichteffekte, viele kleine Details im Cockpit
- − Leichte Treppchenbildung an Objekten im Hintergrund
- − Keine Fahrschule oder Trainingsmodi
- − Bei manchen Crashes seltsame Physik
- − Bieder präsentierte Karriere, wenig Umfang bei Hillclimb- und Rallycross-Wettbewerben



Die Grafik in *Valhalla Hills* punktet mit liebevollen Details und putzigen Animationen.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Funatics
Publisher: Daedalic
Erscheinungsdatum: 19.11.2015
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 6 Jahren

Mit reichlich nostalgischem *Die Siedler*-Flair versucht Funatics, an klassische Aufbaustrategie-Erfolge anzuknüpfen. Das gelingt nur zum Teil.

Valhalla Hills

Von: Stefan Weiß

Die nette Rückkehr zu den Aufbaustrategiewurzeln lässt uns leider auch stolpern.

Odin ist sauer auf seinen Sprössling Leko, weil dieser lieber mit Bauklötzchen statt mit Waffen herumspielt. Also schmeißt der göttliche Papa den Baumeister kurzerhand aus dem himmlischen Valhalla. Um wieder eingelassen zu werden, muss Leko Ehre sammeln, viel Ehre. Und um das zu bewerkstelligen, betätigt ihr euch als fleißiger Aufbau-Siedler, stampft dabei Insel für Insel Wikingerstädtchen aus dem Boden. Mit diesen kurzen Sätzen ist die Story des Aufbauspiels erzählt, so ganz ernst nehmen die Entwickler die Geschichte ohnehin nicht. Vielmehr zeugt das in Comicgrafik präsentierte und ordentlich vertonte Intro schon von einer gewissen Prise Humor und Augenzwinkern im beschaulich inszenierten Strategiespiel der alten Schule.

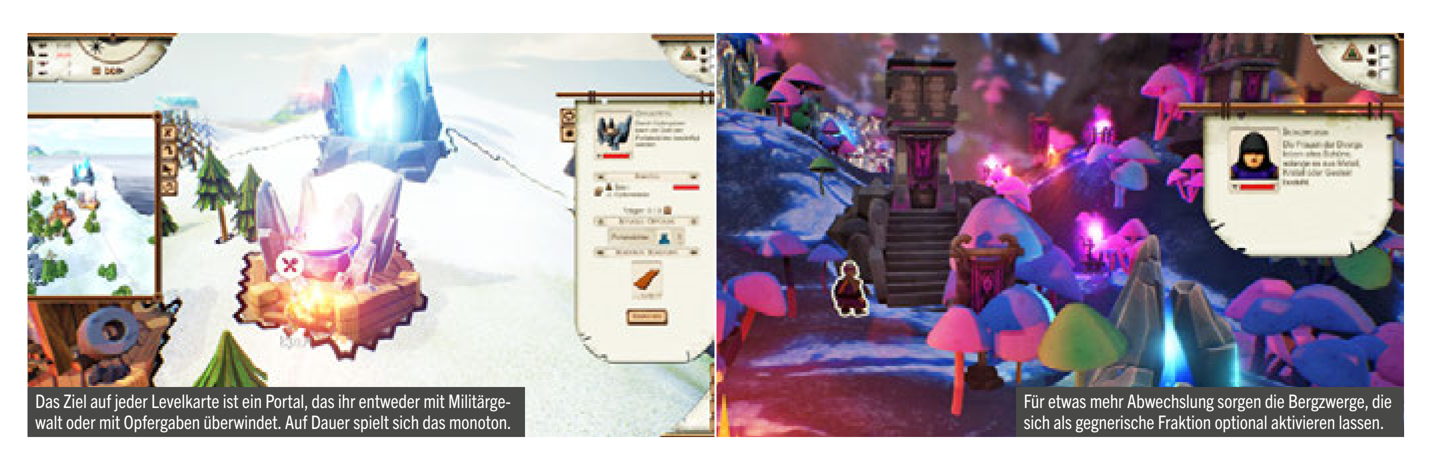
Portalreise auf Zufallswelten

Ähnlich wie in den klassischen *Siedler*-Teilen *Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici* und *Die Siedler 2: Die nächste Generation* dreht es sich auch in *Valhalla Hills* auf jeder Karte stets darum, eine funktionierende Infrastruktur zu erschaffen, Produktionsketten aufzubauen und am Ende des Levels ein Portal nach Valhalla zu erreichen.

Die Portale bergen jedoch Gefahren. Sobald eure Wikinger ein solches Konstrukt erreichen, steht ihr vor der Wahl, es mit den darin hausenden Portalwächtern aufzunehmen, was Militär erfordert. Oder ihr richtet zunächst eine Opferstätte vor dem Portal ein, um mit Warengaben die Wächter milde zu stimmen, sodass ihr kampflos ein Portal betreten könnt. Weitere Kampagnen- oder Missionsziele gibt es leider nicht. Damit es trotzdem spannend bleibt, haben sich die Entwickler für ein prozedurales Gameplay entschieden. Sprich, jede neu geladene Karte sieht anders aus. Innerhalb weniger Spielstunden lassen sich neue Erfolge freischalten. Diese bestehen beispielsweise aus erweiterten Spielparametern für nachfolgende Levels. So kommen etwa schwierigere Portalgegner sowie neue Gebäude und Geländegegebenheiten hinzu.

Klassisches Gameplay

Es macht eine ganze Weile Spaß, seinen Wikinger-Männ- und -Weiblein bei der Arbeit zuzuschauen. Der eingesetzte Comic-Look, den die Unreal Engine 4 liefert, ist dabei passend umgesetzt. Der Sound im Spiel ist eher schlicht gehalten. Musikalisch gibt es gerade mal



Das Ziel auf jeder Levelkarte ist ein Portal, das ihr entweder mit Militärgewalt oder mit Opfergaben überwindet. Auf Dauer spielt sich das monoton.

Für etwas mehr Abwechslung sorgen die Bergzwerge, die sich als gegnerische Fraktion optional aktivieren lassen.

Einsteiger sollten mit dem normalen Modus beginnen, Veteranen toben sich im Freien Spiel aus. Inhaltlich spielt sich beides ziemlich gleich, es fehlen Highlights!

Die farbig markierten Bauflächen (grün, gelb, orange) repräsentieren die Geländebeschaffenheiten, die unterschiedlich hohe Mengen Material fordern.

Die mächtigen Eisriesen sorgen für zu hohe Verluste bei unseren wackeren Wikingern, die Karte ist alsbald verloren. Einen Spielstand laden? Fehlanzeige, da beim Beenden des Spiels automatisch gespeichert wird.

Dumm gelaufen: Wer nicht aufpasst und sich zu früh vorwagt, muss zusehen, wie starke Gegner – hier Eisriesen – die mühsam aufgebaute Siedlung nach und nach zerlegen.

zwei Tracks, einen für friedliches Wuseln und ein etwas temporeicheres Stück für Kämpfe.

Ganz klassisch für *Die Siedler* sorgt ihr für eine schnurrende Logistik und den damit verbundenen Warentransport. Und genau das ist auch einer der schlimmsten Stolpersteine im Spiel. Lagergebäude, die ihr errichtet, sind mit einem Träger ausgestattet, der in einem festgelegten Bereich automatisch alles einsackt, was nicht niet- und nagelfest ist. Leider gibt es keine Möglichkeit, Waren zu sperren oder zu priorisieren. Das führt dann meist zu einem heillosen Warendurcheinander und zu langen Laufwegen. So wartet etwa der Bäcker mitunter ewig auf die Zulieferung des benötigten Mehls, obwohl direkt daneben ein Lager ist. Dummerweise ist das aber mit Stein, Holzplanken, Fisch und zig anderen Waren bereits gefüllt.

Auch andere Details offenbaren Designschwächen. So gibt es beispielsweise nur eingeschränkt Bauplätze, die vom zufällig erstellten Terrain einer Karte abhängen. Da ist es oft kaum möglich, Produktionsketten optimal aufzubauen.

Der Fokus des Gameplays liegt auf der ur-siedlertypischen, indirekten Steuerung. Das gilt auch für den kompletten Militärteil. In Armeelagern, die ihr per „M"-Taste verschieben könnt, stationiert ihr bei Bedarf bewaffnete Wikinger. Zur Wahl stehen Axtkämpfer in dreierlei Ausführung und Bogenschützen in zwei Varianten. Sobald sich Gegner in Reichweite befinden, geht die Truppe automatisch in den Kampf über. Taktische Anweisungen gibt's nicht, immerhin lassen sich Abwehrtürme errichten.

Könnte besser sein!

Valhalla Hills verzeiht nur wenig Fehler, gerade Genre-Einsteiger können bei fehlenden Rohstoffen schnell in einer Sackgasse landen. *Die Siedler*-Veteranen dürfte es dagegen freuen, dass Funatics ganz bewusst auf reichlich Mikromanagement setzt. Wenn das Ganze doch nur etwas runder daherkommen würde. *Valhalla Hills* fühlt sich einfach übertrieben umständlich an. So lässt sich etwa das Ressourcenfenster nicht als permanente Info-Leiste einblenden. Auch die Pausefunkion ist nutzlos, weil ihr dabei weder Gebäude noch Einheiten anwählen könnt, um Informationen einzuholen. Gleichwohl wir in puncto Bedienung und Übersicht Komfort vermissen, macht es über etliche Stunden trotzdem ordentlich Spaß, sich durch die Karten zu siedeln. Mit neu erreichten Erfolgen wachsen die Levels und spielen sich interessanter. Leider nur, bis man alle 17 Produktionsgebäude, 8 Logistikeinrichtungen und 9 Militäranlagen freigeschaltet hat. Das lässt sich je nach gewähltem Spielstil im normalen Modus in etwa 10 bis 15 Stunden Spielzeit bewerkstelligen. Wer nach mehr Herausforderung lechzt, kann sich am Feature „Bergzwerge erlauben" austoben. Sobald diese Option aktiviert ist, betritt nach etlichen Spielminuten die von der KI gesteuerte Fraktion der Bergzwerge das jeweilige Spielgebiet. Diese feindseligen Gesellen siedeln euch entgegen, sodass es schwieriger wird, das Levelportal zu erreichen.

Valhalla Hills kommt mit reichlich Charme und guten Grundmechaniken daher. Doch so schön der Wuselfaktor auch ausfällt, fehlt es besonders bei längeren Spielpartien schlicht und ergreifend an Abwechslung. Mit jeder neuen Karte müsst ihr immer ganz von vorne anfangen, es gibt keinerlei spannende Zusatzziele und keine Geschichten, die auf Dauer bei Laune halten.

Erhältlich ist die Wuselei als Boxed-Version und als Download-Titel bei Steam und DRM-frei auf GoG. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Retro-Siedelei mit Potenzial, aber auch mit Schwächen."

Schön: endlich mal wieder in aller Ruhe siedeln und dabei seinen wuseligen Untertanen zuschauen. Doch allzu viel Zeit zum Zugucken bleibt gar nicht. Je größer meine Siedlung wird und je länger sich die Transportwege erstrecken, desto mehr muss ich mich ins unnötig umständliche Mikromanagement reinknien. Das wäre ja an und für sich auch kein Grund zum Meckern, allerdings sorgen etliche Detail-Mängel für Abstriche. Ob es nun die missglückte Bauplatzeinschränkung oder das aktuelle Warenchaos in den Lagergebäuden ist, gepaart mit KI-Mängeln der Figuren – man spürt nach etlichen Spielstunden, dass auch nach der Early-Access-Phase noch reichlich Raum für Feinschliff herrscht. Die Idee mit den prozedural erstellten Karten ist nicht verkehrt, bloß bieten die Maps auf Dauer zu wenig Abwechslung. Die Implementierung der KI-Zwerge als zusätzliche Herausforderung ist schon mal ein erster Schritt in die richtige Richtung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schönes *Die Siedler-Cultures*-Feeling mit gelungenem Retro-Flair
- ➕ Charmant umgesetztes Setting mit liebevollen Details
- ➕ Hübsche und stimmige Comic-Grafik mit hohem Wuselfaktor
- ➕ Klassischer Produktionskettenaufbau, der Optimierung erfordert …
- ➖ … leider in einem sehr fummelig geratenen Logistik- und Transport-System umgesetzt
- ➖ Zu wenig Langzeitmotivation (es geht immer nur von Portal zu Portal)
- ➖ Keine spannenden Szenarien, Missionen oder Story-Elemente
- ➖ Unbefriedigender, weil zu passiver Militär-Teil
- ➖ KI-Bugs und fehlende Komfortfunktionen in puncto Steuerung
- ➖ Performance-Probleme auf großen Karten und bei langer Spielzeit





Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Erscheinungsdatum: 17.11.2015
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Game of Thrones: Season 1

Von: Peter Bathge

Die Geschichtenerzähler von Telltale Games klammern sich zu fest an den Rockzipfel der TV-Vorlage und landen bei ihrem Ausflug in blutrünstige Fantasy-Gefilde auf der Nase.

Computerspiel-Umsetzungen zu Kinofilmen und TV-Serien hatten in der Vergangenheit einen schweren Stand. Meist waren sie für die Tonne bestimmter Software-Müll. Dass sie sich zu stark an der erfolgreichen Vorlage orientiert hätten, das kann man dem Großteil davon aber nun wahrlich nicht vorwerfen. Doch die erste Staffel von Telltales *Game of Thrones*-Adaption hat genau dieses Problem.

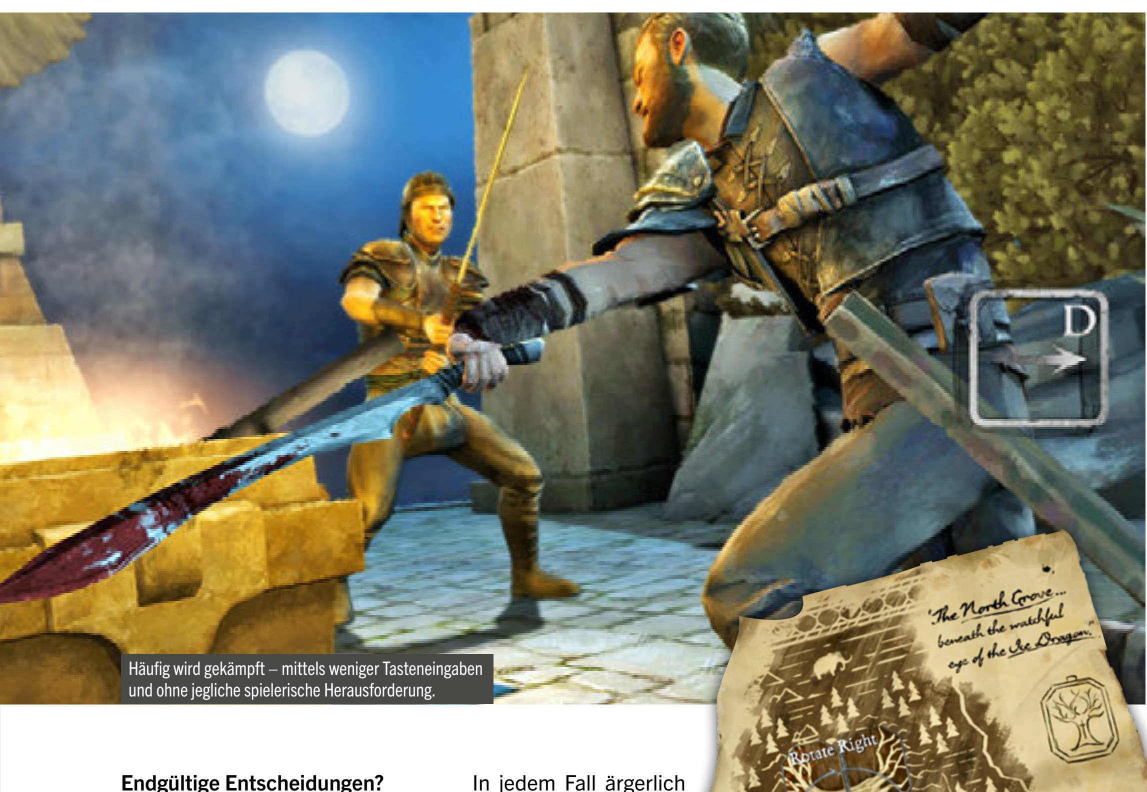
Starke Forresters

Tales from the Borderlands (Wertung in Ausgabe 12/15: 82) vom selben Studio verzückte kürzlich durch spritzige Dialoge und die Bereitschaft, das bekannte *Borderlands*-Universum mit sympathischen Charakteren und neuen Geschichten auszuschmücken. *Game of Thrones* hat nichts davon. Die Geschichte der Familie Forrester orientiert sich stark am Schicksal der Starks aus dem Fernseh-Original und konzentriert sich dabei auf die zum Himmel schreiende Ungerechtigkeit der Fantasy-Welt Westeros. Wer aufrichtig und ehrenvoll agiert, erleidet mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit einen grausamen Tod, während Abziehbild-Bösewichter von fast schon lächerlicher Grausamkeit triumphieren. Die Foresters kommen so kaum zur Geltung, in seinen Paradedisziplinen Charakterzeichnung und Dialoge stolpert Entwickler Telltale Games ein ums andere Mal. Der ständige Wechsel zwischen fünf spielbaren Figuren unterbricht den Spielfluss und die wenigsten Protagonisten besitzen liebenswerte Züge. Einzig Asher, der sich fernab der Sieben Königreiche als Söldner verdingt und dabei Bekanntschaft mit den Drachen von Daenerys Targaryen macht, sammelt Sympathiepunkte; er ist ein zu groß geratener Lausbub, der immer für einen Scherz zu haben ist. Die Forrester-Tochter Mira dagegen passt mit ihrem drögen Verhalten perfekt in die auf Dauer ermüdenden Ränkespiele in der Königsmetropole King's Landing. Hier gibt es auch die meisten Gastauftritte bekannter TV-Schauspieler. Doch die Szenen mit Cersei und Tyrion Lannister oder Margaery Tyrell fühlen sich mehr wie Fan-Service an als wie eine wesentliche Bereicherung des Plots.

Für Fans

Wer einfach nur tiefer in die Welt der *Game of Thrones*-Serie eintauchen möchte, für den hat die Telltale-Version so einiges zu bieten. Das düstere Flair kommt im Adventure größtenteils gut rüber, auch wenn der ikonische Soundtrack zu selten eingesetzt wird. Dafür gibt's ein gespenstisch gutes Lied, das Telltale extra aufgenommen hat. Prima: Fans der Reihe erkennen unzählige Details im Spiel wieder. Einige harsche Gewaltakte passen zur Erbarmungslosigkeit der Vorlage, der entsprechende Schockeffekt tröstet über so manche Schwäche im Drehbuch hinweg. Auf ein Äquivalent zu den häufigen Sexszenen und der nackten Haut aus der TV-Show hat Telltale Games derweil verzichtet. Tipp: Um Spoiler zu vermeiden, sollten Interessierte mindestens Staffel 3 der Fernsehserie kennen; zumal sich *Game of Thrones* keine Mühe gibt, Neueinsteigern die Welt zu erklären.

Die gedeckten Farben des Spiels passen zum Szenario, verschleiern aber kaum die betagte Grafik-Engine. Die staksigen Bewegungen der Charaktere fallen merklich auf, besonders in vermeintlich rasanten (und häufigen) Action-Sequenzen. Zudem hat sich Telltale Games für einen bizarren optischen Filter entschieden, der die Ränder von Objekten unschön ausfransen lässt. Texturen wirken unscharf, wie mit Wasserfarben gemalt und zuweilen bestehen Hintergründe aus schlichten Bitmaps ohne Tiefe. In manchen Einstellungen lassen sich zudem auf den Gesichtern der Figuren die Pixel einzeln zählen. Damit rangiert *Game of Thrones* stilistisch weit hinter früheren Telltale-Produktionen wie *The Wolf Among Us* oder *Tales from the Borderlands*.



Häufig wird gekämpft – mittels weniger Tasteneingaben und ohne jegliche spielerische Herausforderung.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„In Westeros gibt's nur Opfer und Mistkerle – öde."

Ohne Spoiler über die Stärken von *Game of Thrones* zu sprechen ist gar nicht so einfach. Ich versuch es trotzdem mal: Als X gegenüber Y seinen Mann stand und sich einfach nicht hat unterkriegen lassen, das war klasse. Oder als Z den – PIEP – von X getötet hat, so ganz aus dem Nichts, also da blieb mir doch glatt die Spucke weg! Es sind diese wenigen Momente der Überraschung, des brutalen Schocks und der starken Atmosphäre, die *Game of Thrones* am Ende gerade noch so aus dem Mittelmaß ragen lassen. Von Telltale bin ich inzwischen aber Besseres gewohnt. Mal sehen, ob ich mir die für 2016 bestätigte zweite Staffel noch antue.

PRO UND CONTRA

- \+ Gut eingefangene TV-Atmosphäre
- \+ Mehrere dramatische Situationen bleiben in Erinnerung,
- \+ Einige wenige sympathische Figuren
- \+ Nimmt nachvollziehbar Bezug auf Ereignisse der Serie
- \+ Führt Fans an bekannte Orte
- \+ Hoher Schock-Faktor
- \+ Quick-Time-Events meist nachvollziehbar in die Action eingebunden
- \+ Ordentlicher Umfang mit rund elf Stunden Spielzeit
- \+ Entsprechend eurer Entscheidungen auffaserndes Staffel-Ende
- − Geschichte verläuft zu stark in bekannten Bahnen
- − Schwache Bindung zu Hauptfiguren
- − Viel zielloses Palaver
- − Lachhaft eindimensionale Bösewichter ohne Graustufen
- − Dialoge ohne Witz und Biss
- − Handlung mit Logikfehlern
- − Schleppendes Erzähltempo
- − Entscheidungen oft bedeutungslos
- − Spielerisch anspruchslos
- − Hässlicher Grafik-Filter, steife Animationen
- − Serien-Vorkenntnisse zwingend nötig
- − Deutsche Untertitel nur von Fans



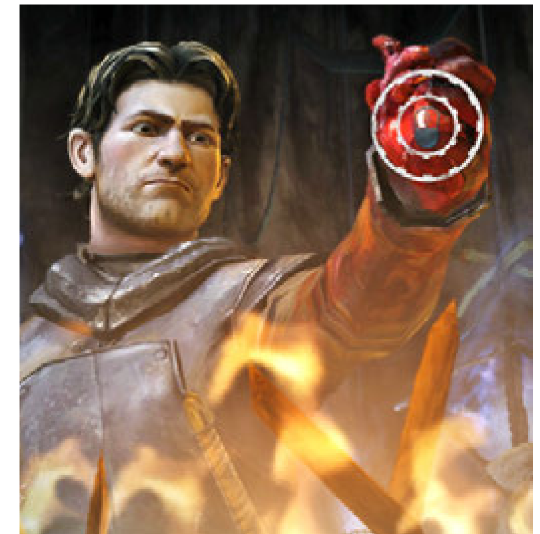
Endgültige Entscheidungen?
Spielerisch bleibt alles beim Alten, für Telltale-Produktionen neue Ansätze sucht ihr vergebens. Rätsel sind Mangelware, mehrere Hotspots in einer Location eine Seltenheit. Stattdessen absolviert ihr eine Vielzahl von Quick-Time-Events nach bekanntem Muster, oft verpackt in nett gemeinte, aber klobig inszenierte Handgemenge. Immerhin: *Game of Thrones* wartet abseits dieser Kämpfe mit weniger unsinnigen Geschicklichkeitstests auf als andere Telltale-Produktionen. Stattdessen gibt es fast immer einen nachvollziehbaren Grund, wenn ihr mal wieder wild auf die Aktionstaste hämmern sollt, etwa weil es die Hektik der Situation erfordert.

Typisch Telltale steht ihr in den ausschließlich auf Englisch geführten Gesprächen (deutsche Untertitel gibt's bislang nur auf der Fan-Seite www.schote.biz) unter Zeitdruck und müsst aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Häufige Entscheidungsmomente laufen aber meist ins Leere, da es größtenteils nur einen Pfad durch das Abenteuer gibt. Erst die beiden letzten der sechs Episoden trauen sich, aus diesem Schema auszubrechen: Abhängig von euren Entscheidungen ändert sich das Schicksal mehrerer wichtiger Figuren auf dramatische Weise. Allerdings erkauft sich Telltale Games diese aufsplitternde Schlusssequenz damit, dass der Plot nicht zu Ende erzählt wird. *Game of Thrones* hat ein Cliffhanger-Finale, eine zweite Staffel wird zwecks Auflösung dringend benötigt und ist bereits angekündigt.

In jedem Fall ärgerlich sind die Logik-Lücken im bislang erzählten Plot. So gibt es einige unrealistische Wendungen und absurde Zufälle, in denen man stellenweise deutlich die Handschrift der Autoren erkennt und die einzig und allein zwecks dramatischer Zuspitzung enthalten sind. Charaktere ignorieren etwa eigentlich tödliche Wunden und kämpfen einfach weiter. Das trägt nicht eben zur Glaubwürdigkeit bei.

So blitzt während der rund elf Stunden langen Erzählung Telltales früheres Genie deutlich seltener auf als zuvor. Am Ende sorgen eine Handvoll cooler Szenen mit Gänsehaut-Garantie dafür, dass *Game of Thrones* kein Totalausfall ist. Die Erfolgstage der ersten *The Walking Dead*-Staffel scheinen jedoch endgültig gezählt. Vielleicht haben wir uns inzwischen aber auch einfach so sehr an den typischen Telltale-Stil gewöhnt, dass uns jedes neue Episoden-Adventure der US-Amerikaner weniger fasziniert? Wir werden es herausfinden: Für 2016 plant das Unternehmen unter anderem ein *Batman*-Spiel. Wer sich bis dahin die Zeit mit *Game of Thrones* vertreiben will, sollte wissen: Zum Spielen wird ein Online-Konto benötigt, entweder direkt bei Telltale oder auf Steam. ❑

Wir haben im Spielverlauf genau ein Rätsel gezählt. *Game of Thrones* bedient kaum typische Adventure-Erwartungen.





Die von Telltale erdachten Figuren (links) sind nur in seltenen Fällen interessant. Die aus der Serie bekannten Charaktere (rechts) wirken wie Fremdkörper und fügen der Geschichte keine wesentlichen Elemente hinzu.

Die Operators im Spiel haben allesamt unterschiedliche Gadgets. Einer von ihnen ist mit einem Schild ausgestattet, der jegliche Schüsse abwehrt.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 01.12.2015
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 18 Jahren

Rainbow Six: Siege

Von: Matti Sandqvist

Ubisoft versucht sich mal wieder am Taktik-Shooter-Genre. Werden *Counter-Strike*-Fans mit *Siege* glücklich?

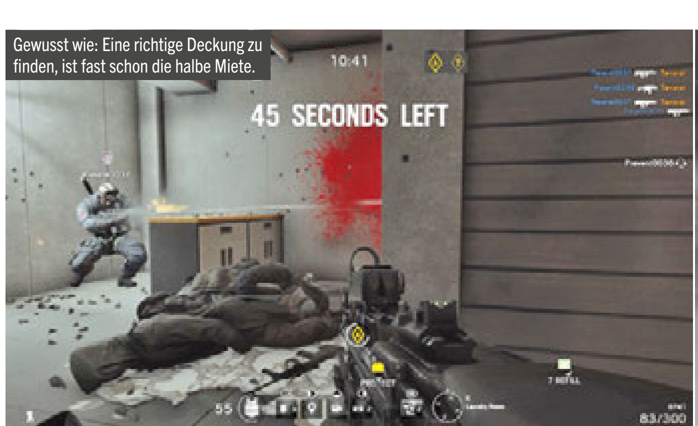
Wenn es ein Spiel gibt, das Online-Shooter weltweit als Genre bekannt gemacht hat, dann ist es wohl *Counter-Strike*. Valves Ausnahmespiel begeistert bereits seit über einem Jahrzehnt Millionen von Spielern und sorgt dafür, dass noch heute Hunderttausende Shooter-Fans regelmäßig an den nervenaufreibenden Gefechten teilnehmen – und das, obwohl sich *Counter-Strike* auch in seiner dritten Iteration namens *Global Offensive* in Sachen Spielmodi, Waffenauswahl und Karten kaum von der Ursprungsfassung aus dem Jahr 1999 unterscheidet.

Etwas ungewöhnlich ist auch, dass nur wenige Publisher den riesigen Erfolg der taktischen Polizei-gegen-Terroristen-Gefechte streitig gemacht haben. Zuletzt versuchte es Electronic Arts mit *Battlefield: Hardline*, das aber keinen großen oder nachhaltigen Anklang bei der Spielerschaft fand.

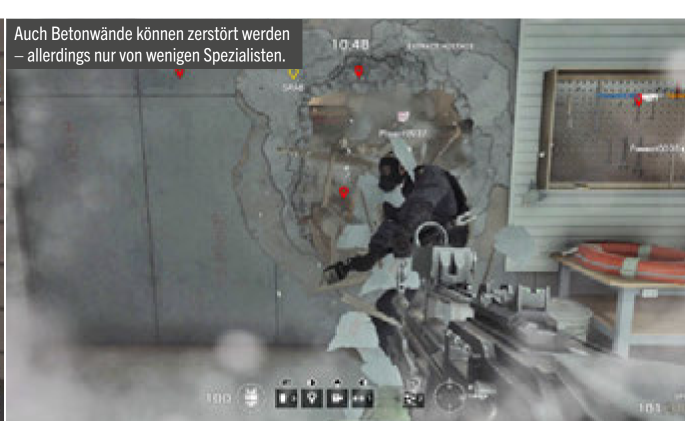
Nun ist Ubisoft an der Reihe und schickt mit *Rainbow Six: Siege* einen vielversprechenden Konkurrenten ins Feld. Im Gegensatz zu *Counter-Strike* bietet der Taktik-Shooter des französischen Publishers neben den Mehrspielergefechten auch einen Einzelspielermodus mit insgesamt elf Missionen sowie einen Koop-Modus für bis zu fünf Spieler. Ob Ubisofts Titel von mehr Erfolg gekrönt ist als Electronic Arts´ Polizisten-Shooter, klären wir in unserem Test.

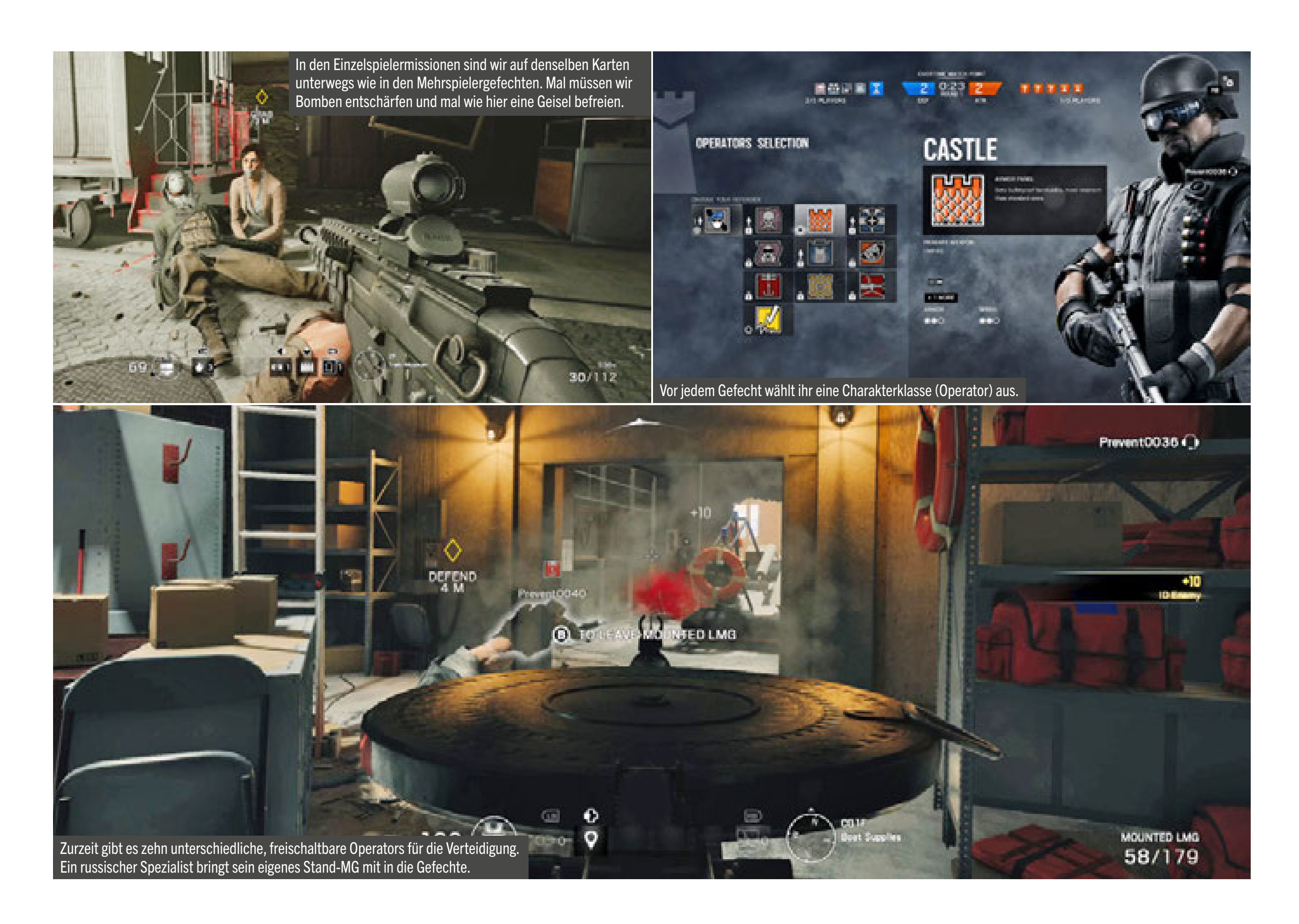
Nichts für einsame Wölfe

Wer sich als Online-Abstinenzler fragt, ob *Rainbow Six: Siege* ein Vollpreistitel ist, den man sich zulegen sollte, dem können wir eine kurze und bündige Antwort geben: Nein! Wie in *Star Wars: Battlefront* dienen die Einzelspielermissionen eher der Übung; sie sind sehr schlicht inszeniert und machen allerhöchstens für wenige Stunden Laune. In den Aufträgen lernt ihr etwa, wie man als Angreifer Wände sprengt, Geiseln befreit sowie Bomben entschärft oder sich als



Gewusst wie: Eine richtige Deckung zu finden, ist fast schon die halbe Miete.


Auch Betonwände können zerstört werden – allerdings nur von wenigen Spezialisten.



In den Einzelspielermissionen sind wir auf denselben Karten unterwegs wie in den Mehrspielergefechten. Mal müssen wir Bomben entschärfen und mal wie hier eine Geisel befreien.

Vor jedem Gefecht wählt ihr eine Charakterklasse (Operator) aus.

Zurzeit gibt es zehn unterschiedliche, freischaltbare Operators für die Verteidigung. Ein russischer Spezialist bringt sein eigenes Stand-MG mit in die Gefechte.

Verteidiger gegen Eindringlinge zur Wehr setzt.

Außerdem bringen die Missionen den Spielern bei, welch hohen Realismus-Grad *Rainbow Six: Siege* an den Tag legt. So reicht etwa bereits ein Treffer aus, um Gegner auszuschalten oder selbst das Zeitliche zu segnen. Zudem lernt man schmerzlich, dass nicht alle Wände einen vor feindlichen Schüssen schützen – geschweige denn überhaupt nach Explosionen stehenbleiben.

Da die KI-Gegner nicht zu den schlauesten im Shooter-Genre gehören, die Umgebungen nicht gerade vor Details strotzen und die Singleplayer-Missionen ohne eine Handlung auskommen müssen, lässt sich der Einzelspielermodus kaum mit anderen bis ins kleinste Detail inszenierten Krachern wie *Black Ops 3* messen. Unsere Spielzeit-Einschätzung: Je nach Schwierigkeitsgrad (es stehen drei zur Auswahl) braucht man vier bis sechs Stunden, bis man alle Missionen erledigt hat. Eine positive Seite haben die Aufträge allerdings: Sie geben euch Erfahrungspunkte, mit denen ihr neue Charakterklassen (Operators) für die Mehrspieler- und Koop-Modi freischalten könnt.

Kooperative Terroristenhatz

Apropos Koop-Partien: Auch hier müssen wir sagen, dass der für bis zu fünf Spieler angedachte Terrorist-Hunt-Modus für einige Stunden relativ unterhaltsam ist, aber aufgrund der nach dem Motto „Masse statt Klasse" programmierten KI schnell Langeweile einkehrt. Es macht natürlich Laune, wenn man mit fünf Freunden, die viel Erfahrung mit Shootern haben, reihenweise Computerschergen niedermäht, aber so richtig Stimmung kam bei uns in diesem Modus nicht auf. Wie die Singleplayer-Missionen wirkt auch der Terrorist-Hunt-Modus nur wie eine nette Dreingabe. Es schadet jedoch auf keinen Fall, die (Koop-) Missionen zu absolvieren, da sich das Gameplay von *Rainbow Six: Siege* ziemlich stark von anderen Online-Shootern unterscheidet und man deshalb eine Weile braucht, bis man es gegen erfahrene menschliche Spieler aufnehmen kann.

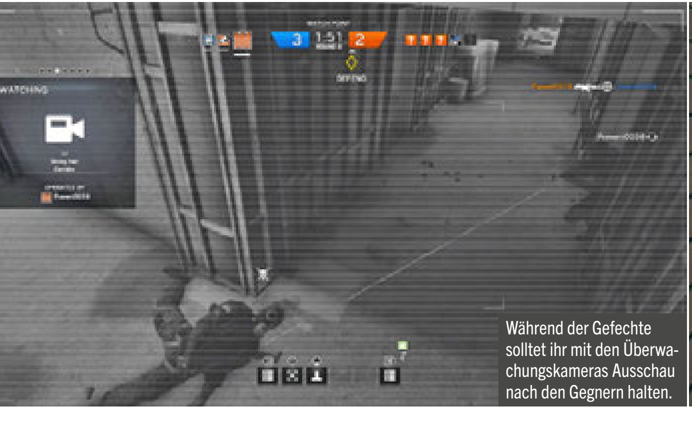
Ob es sich um eine Geiselnahme oder eine Bombenentschärfung handelt, es kämpfen bis zu fünfköpfige Teams abwechselnd als Verteidiger und Angreifer in den Partien gegeneinander. Innerhalb von rund drei Minuten muss eine Seite zum Beispiel ein Areal erstürmen oder Geiseln befreien, die andere dies verhindern.

Die Besonderheit von *Rainbow Six: Siege* liegt jedoch in den zwei Phasen der Partien: Als Verteidiger müsst ihr vor einem Gefecht dafür sorgen, dass ihr eure Umgebung innerhalb von 30 Sekunden zu einer kleinen Festung ausbaut. Dafür verbarrikadiert ihr Türen und Fenster, legt Stacheldrahtzaun auf den Boden und könnt sogar – je nach Operator-Klasse – fiese Sprengfallen platzieren oder die Technik-Gadgets der Feinde durch EMP-Wellen lahmlegen. Die Angreifer haben in dieser Phase dagegen die Aufgabe, mittels kleiner Drohnen die Umgebungen nach Feinden und Zielen zu durchsuchen. Falls man als Eindringling hierbei Erfolg hat und zum Beispiel die Geiseln findet, spart man nicht nur wertvolle Zeit in der sogenannten Aktionsphase, sondern weiß zu einem gewissen Teil auch, welche Fallen und Barrikaden auf einen warten.

Nach der Vorbereitungsphase geht dann die Aktionsphase los. Dann haben die Angreifer rund drei Minuten Zeit, ihre Ziele zu absolvieren oder wahlweise das gesamte feindliche Team auszuschalten. Wie bereits beschrieben: *Rainbow Six – Siege* hat einen relativ hohen Realismusgrad, was unserer Meinung nach für sehr spannende und zugleich nervenaufreibende Mehrspielergefechte sorgt.

Damit geht jedoch stets einher, dass man damit rechnen muss, innerhalb weniger Sekunden zu sterben – natürlich ohne eine Respawn-Möglichkeit. Wenn man zum Beispiel nicht auf seine Deckung achtet oder hinter einer Pappwand steht und denkt, dass man dort sicher ist, nutzen erfahrene Spieler das schamlos aus. Ebenfalls für Überraschungen können Angriffe von oben sorgen: Die Operators sind in der Lage, an bestimmten Stellen Dachluken zu sprengen und von dort aus die Gegner mit Granaten oder Gewehrschüssen auszuschalten.

Wir gehen davon aus, dass die Spieler noch viele weitere Taktiken finden werden, mit denen sie ihre Gegner übertölpeln werden, alleine weil die verschiedenen Charakterklassen so viele unterschiedliche Gadgets mit sich führen. Überrascht waren wir übrigens, wie gut man *Rainbow Six: Siege* auch ohne Voice-Chat spielen kann. Da die Angreifer und Verteidiger stets feste Rollen haben und man mit ein bisschen Erfahrung weiß, was man



Während der Gefechte solltet ihr mit den Überwachungskameras Ausschau nach den Gegnern halten.



Wie die Angreifer in ein Gebäude gelangen, ist ihnen selbst überlassen. Man kann sich zum Beispiel an Fenstern abseilen.

zu tun hat, reicht es oft tatsächlich aus, den Gruppenmitgliedern zu folgen und gelegentlich Feinde zu markieren. Natürlich haben Squads, die sich absprechen, einen gewissen Vorteil, aber wir finden, dass auch die Gefechte mit unbekannten Leuten im Internet viel Laune machen können.

Spezielle Abwechslung

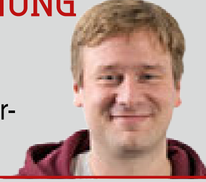
Neben der Befestigungs- beziehungsweise Erkundungsphase sind die freischaltbaren Operators die zweite große Besonderheit von *Rainbow Six: Siege*. Die Mitglieder von weltbekannten Spezialeinheiten wie etwa dem deutschen GSG9 oder dem russischen SPETSNAZ verfügen über unterschiedliche Waffen und Talente. So könnt ihr etwa mit dem deutschen „Bandit" als Verteidiger Stacheldrahtzäune unter Strom setzen oder mit dem Russen namens „Kapkan" Sprengfallen an Türen oder Fenster legen. Auf der Angreiferseite kann die Amerikanerin „Ash" dagegen Wände mit einem Granatwerfer sprengen und der Franzose mit dem Decknamen „Montagne" ist mit einem Schutzschild ausgestattet, der jegliche Kugeln von seinem Leib fernhält. Ergo: Jeder Operator sorgt für neue Taktiken und damit für ziemlich viel Abwechslung. Daher motiviert das Freischalten der Spezialisten deutlich mehr als etwa das Freispielen vom nächsten Scharfschützengewehr oder einer Pistole in einem anderen Online-Shooter. Bis einem alle Klassen zur Verfügung stehen, vergeht auch eine Weile. Wir hatten nach rund 20 Stunden erst die Hälfte der insgesamt 20 Spezialisten freigeschaltet und ihre Waffen mit passenden Visieren und Aufsätzen ausgestattet.

Auch die Karten des Spiels haben uns überzeugt. Zwar muss man sich anfangs mit der etwas detailarmen Grafik zurechtfinden, aber wenn es um Leveldesign geht, haben die Entwickler unserer Meinung nach sehr gute Arbeit geleistet. Die Größe der Maps ist für die Menge der Spieler optimal und sie bieten genügend markante Stellen, an die man sich erinnert. Außerdem sind sie so fair gestaltet, dass keine der beiden Seiten etwa eine perfekte Camping-Möglichkeit hat. Ebenfalls schön: Von den Orten her wird fast alles angeboten, was man sich als Schauplatz eines terroristischen Anschlages vorstellen kann – von Flugzeugerstürmungen über den Kampf in einer Wohnhaussiedlung bis hin zu einem Gemenge im Hamburger Hafengelände. Auch die Anzahl der Karten stimmt für den Anfang, jedoch könnte es gut sein, dass es einen spätestens nach einem Monat nach neuen Maps dürstet – die uns Ubisoft netterweise kostenlos bereitstellen wird.

So kann man sagen, dass *Rainbow Six: Siege* ein wirklich gelungener, aber auch ziemlich kompromissloser Online-Shooter ist, der sich vor allem an die Genre-Experten richtet. Wer nichts für nervenaufreibende und beinharte Gefechte übrig hat, bei denen es auf Taktik, Erfahrung und Reflexe ankommt, sollte sich die Anschaffung daher lieber noch mal überlegen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



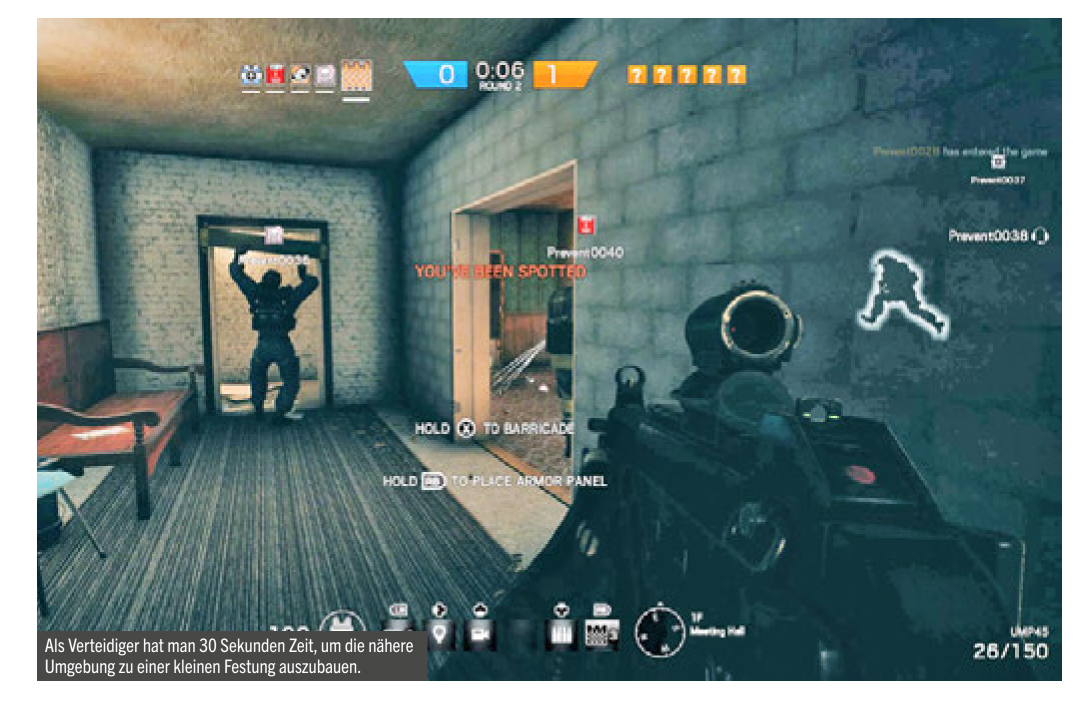
„Ein Freudenfest für Online-Shooter-Experten"

Eines muss man den fleißigen Entwicklern von Ubisoft Montreal lassen: Mit ihrem neuen Taktik-Shooter gehen sie keine Kompromisse ein. Während Spiele wie *Star Wars: Battlefront* mit ihrer grandiosen Atmosphäre und der hohen Einsteigerfreundlichkeit vor allem auf den Massenmarkt abzielen, richtet sich *Rainbow Six: Siege* offensichtlich an die Genreveteranen unter uns. Auch wenn ich mich nicht über zu wenige Tutorials oder Übungsmissionen beklagen kann, muss ich sagen, dass ich eine Weile brauchte, bis ich überhaupt ein wenig Erfolg in den Polizei-gegen-Terroristen-Gefechten hatte. Doch sobald man Dreh einigermaßen raus hat, machen die PvP-Modi von *Siege* unheimlich viel Spaß – zumal es kaum ein anderen Online-Shooter mit so viel taktischem Tiefgang gibt. Außerdem musste ich feststellen, dass man sogar ohne Voice-Chat in den Partien Erfolg und Spaß haben kann – damit hätte ich echt nicht gerechnet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende und nervenaufreibende Mehrspielergefechte
- ➕ Freischaltbare Charakterklassen sorgen für Abwechslung und neue Taktiken
- ➕ Teamplay funktioniert zum größten Teil auch ohne Voice-Chat
- ➕ Die Karten sind sehr gut ausbalanciert
- ➕ Wände können zerstört werden
- ➖ Einzelspielermissionen dienen lediglich der Übung
- ➖ KI-Gegner agieren sowohl im Einzelspieler- als auch im Koop-Modus ziemlich dumm
- ➖ Die Präsentation ist eher zweckmäßig als schön
- ➖ Ubisoft bietet Erfahrungspunkte-Boosts gegen Echtgeld an
- ➖ Einstieg trotz Tutorials hart für Genreneulinge





Als Verteidiger hat man 30 Sekunden Zeit, um die nähere Umgebung zu einer kleinen Festung auszubauen.

Anti-Terror-Einsatz völlig ruckelfrei

Von: Frank Stöwer

Die Optik von *Rainbow Six: Siege* ist eher zweckdienlich als bombastisch. Trotzdem wird für alle Details eine flotte Grafikkarte fällig. Wir zeigen, was zu tun ist, wenn's dennoch stockt.

Das technische Fundament des taktischen Mehrspieler-Shooters ist Ubisofts hauseigene AnvilNext-Engine, die vor allem durch die *Assassin's Creed*-Teile Bekanntheit erlangte. Durch das veränderte Spielprinzip, also eher kleine Karten statt großer, offener Welten und der Ego-Ansicht, sowie eine interessante Zerstörungsphysik mittels Havok-Middleware zeigt sich die Engine in *Rainbow Six: Siege* allerdings von einer etwas ungewohnten Seite.

Halbwegs moderate Renderlast

Grafisch ist der Taktik-Shooter eher zweckmäßig gehalten, eine optische Offenbarung à la *Star Wars Battlefront* solltet ihr nicht erwarten. *Rainbow Six: Siege* nutzt beispielsweise nur ein konventionelles Shadermodell, was vor allem bei einigen metallischen Oberflächen, Fahrzeugen, Waffen oder den unrealistisch wirkenden Uniformen sichtbar wird. Im Gegenzug ist positiv hervorzuheben, dass *Rainbow Six: Siege* auf eine (vorberechnete) globale Beleuchtung setzt. Nett sind auch einige dank Relief-Mapping hübsche dreidimensionale Texturen. In den meisten Fällen ist die Pixeltapete recht hoch aufgelöst, zudem kann die aus *Far Cry 4* bekannte Umgebungsverdeckung SSBC oder Nvidias HBAO+ (Gameworks) zugeschaltet werden.

Wie wir in Leistungsmessungen mit einer spielnahen Szene feststellen, benötigt ihr für das Preset „Ultra" inklusive dem wenig fordernden FXAA/T-AA in Full HD (1.920 x 1080) eine Radeon R9 290 oder GTX 970, um die 60-Fps-Marke nicht zu unterschreiten. Die erhöhte Renderlast, die bei Auflösung von 1440p oder durch das Zuschalten von 4x MSAA/TXAA ensteht, stemmt dagegen erst ein High-End-Modell wie die GTX 980 oder Radeon Fury. Allerding fällt hier die Fps-Leistung auf rund 50 Fps.

Der Prozessor ist im Gegenzug weniger gefordert als die Grafikkarte. Hier reicht ein Intel-Vierkerner mit rund 3 Gigahertz wie der Core i5-4460 (3,2 GHz), wobei zusätzliche virtuelle-HT-Kerne die Gesamtleistung kaum verbessern. Aufseiten AMD eignet sich bereits der im Hardware-Einkaufsführer (S. 110) empfohlene FX-6350 für die Terroristenjagd mit hoher Framerate.

Voreinstellungen zum Tunen nutzen

Wer bei *Rainbow Six: Siege* die 60-Fps-Grenze auch mit Mittelklasse-Hardware meistern möchte, dem raten wir, die Voreinstellungen im Grafik-Optionsmenü (Presets) zu nutzen. Das Preset „Ultra", mit dem wir die Benchmarks durchführen, bietet zwar die maximal Optik, die Fps-Leistung erhöht sich aber schon beim Wechsel auf „Sehr hoch" bei der R9 380/GTX 960 von 28 Fps auf 73 Fps (46 %)/42 Fps auf 64 Fps (52 %), ohne dass die Optik stark leidet (siehe unten). ❑

SSBC UND HBAO+: VERSCHIEDENE VERSCHATTUNGSVERFAHREN IM OPTISCHEN VERGLEICH



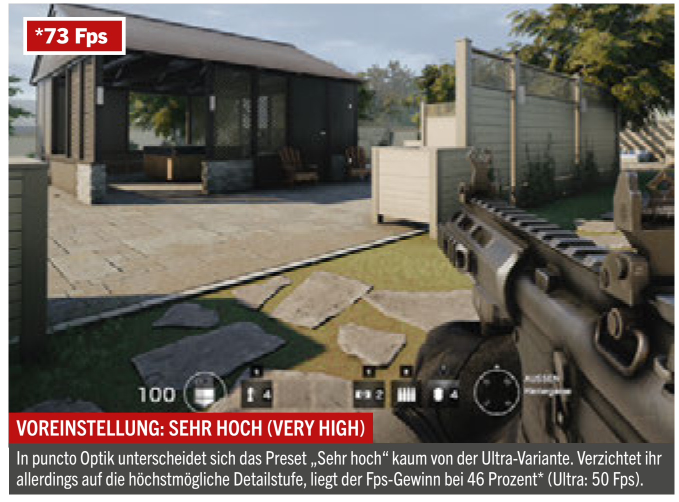
Ohne Umgebungsverdeckung fehlen alle Schatten in den Nischen. **SSBC** ist etwas gröber aufgelöst und wird großflächiger angewendet. Nvidias **HBAO+** arbeitet sichtbar feiner, verdunkelt aber die Kanten stark.

TUNING-TIPPS: GESAMTLEISTUNG PER PRESET-WECHSEL VERBESSERN



Mit der Minimaloptik sieht *Rainbow Six Vegas* sehr unspektakulär und schlicht aus. Die Umgebungsverdeckung fehlt, Texturen fehlt es an Dreidimensionalität und die Schattenauflösung ist grob.

*Gemessen mit: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz, 2 × 8 GB DDR4-2400 RAM Sapphire R9 380X Nitro/4G



In puncto Optik unterscheidet sich das Preset „Sehr hoch" kaum von der Ultra-Variante. Verzichtet ihr allerdings auf die höchstmögliche Detailstufe, liegt der Fps-Gewinn bei 46 Prozent* (Ultra: 50 Fps).

*Gemessen mit: Intel Core i7-6700K @ 4,5 GHz, 2 × 8 GB DDR4-2400 RAM, Sapphire R9 380X Nitro/4G

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

+ Starcraft 2: Legacy of the Void — Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

TOTAL WAR: ATTILA – ZEITALTER KARLS DES GROSSEN



Neben Alexander dem Großen, Cäsar und Napoleon dürfte kaum ein europäischer Herrscher weltweit so große Berühmtheit erlangt haben wie Karl der Große (748-814). Im bislang umfangreichsten DLC für *Total War: Attila* können wir den Weg des fränkischen Königs zur Kaiserwürde nachspielen oder uns auch für eine andere der insgesamt acht neuen spielbaren Fraktion entscheiden – etwa für die Wikinger oder Sarazenen. Da die Erweiterung rund 400 Jahre nach dem Hauptspiel angesiedelt ist, bietet das Add-on nicht nur eine große Anzahl neuer, historisch akkurater Einheiten, Gebäude und Technologien, sondern auch eine komplett überarbeitete Kampagnenkarte. Außerdem wurde die Benutzeroberfläche für das Frühmittelalter-Setting angepasst und glänzt jetzt mit einem an die Kunst der damaligen Zeit angelehnten Stil. Wenn es also um Umfang und die Liebe zum Detail geht, ist der *Zeitalter Karls des Großen*-DLC über jeden Zweifel erhaben und der Preis von 15 Euro entsprechend gerechtfertigt. Jedoch sollten Interessenten bedenken, dass der Schwierigkeitsgrad der neuen Kampagne – vor allem mit dem Königreich Karls des Großen – sehr hoch ist und sich fast nur für echte *Total War*-Experten eignet. Wer die happige Herausforderung mit offenen Armen annimmt, wird den Kauf der Erweiterung jedoch sicherlich nicht bereuen.



Nicht nur die Kampagnenkarte wurde wegen des neuen Zeitalters komplett überarbeitet, auch die Einheitensymbole sind an die Kunst des Mittelalters angelehnt.

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

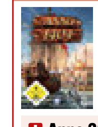
< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

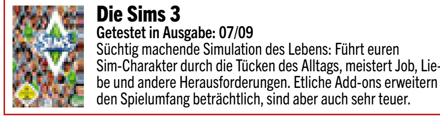
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

DLC

THE CREW: WILD RUN

Endlich ist er da, der Grund für einen erneuten Abstecher in die virtuellen USA. *The Crew: Wild Run* bringt mit The Summit einen neuen Wettbewerb ins Open-World-Rennspiel, der dank regelmäßig wechselnder Herausforderungen ungemein motiviert. Die neuen Fahrzeugklassen fügen sich hervorragend in den ohnehin schon riesigen Fuhrpark ein. Motorräder, auf Drifts ausgelegte Straßenwagen und in Sachen Geschwindigkeit nicht zu schlagende Drag-Race-Karren sind eine willkommene Ergänzung. Besonders viel Spaß hatten wir aber mit den neuen Monster Trucks, die in speziellen Events wilde Saltos schlagen oder im PVP-Modus spektakuläre Crashes verursachen. Die mit *Wild Run* gefühlt stärker gewordene Konzentration auf unkomplizierten Arcade-Spaß macht *The Crew* zu einem besseren Spiel. In diesem Zusammenhang dürfen die Freie-Fahrt-Herausforderungen nicht unerwähnt bleiben, die man im Handumdrehen basteln und mit Gleichgesinnten teilen kann. Und dennoch: Für die paar neuen Klassen und Events ist der Preis von 30 Euro zu hoch angesetzt, zumal Besitzer des Season Pass erneut zur Kasse gebeten werden. Wer *The Crew* bisher jedoch gemieden hat, keinen Wert auf ein allzu realistisches Fahrmodell legt und sich mit dem Always-online-Zwang arrangieren kann, macht mit dem Kauf des Komplettpakets für rund 40 Euro nichts falsch.

Die Grafik wird mit neuen Wettereffekten aufgemöbelt – die gibt es auch als kostenlosen Patch für das Hauptspiel für alle, die sich den DLC-Kauf sparen wollen.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

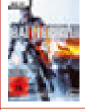
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



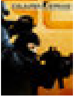
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



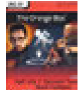
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



NEUZUGANG

DIRT RALLY

Endlich wieder eine Rallye-Simulation! Läutet das den Abschied von *Dirt 3* aus dem Einkaufsführer ein?

Das Ergebnis
Mit 10:2 Stimmen wuchtet die Redaktion den neuen Codemasters-Titel in den Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente
Das Fahrmodell von *Dirt Rally* ist erste Sahne. Streckenbeschaffenheit, Auto-Unterschiede und Fahrzeugschäden geben direktes Feedback an den Spieler. Der hohe Anspruch motiviert dazu, sich zu verbessern.

Die Contra-Argumente
Die Kampagne ist spröde, die Lernkurve für Einsteiger sehr steil und bei Strecken und Modi mangelt es an Umfang.





Rennspiele

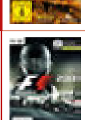
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

NEUZUGANG



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



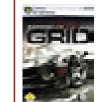
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

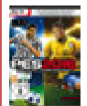
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.



Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

NEUZUGANG

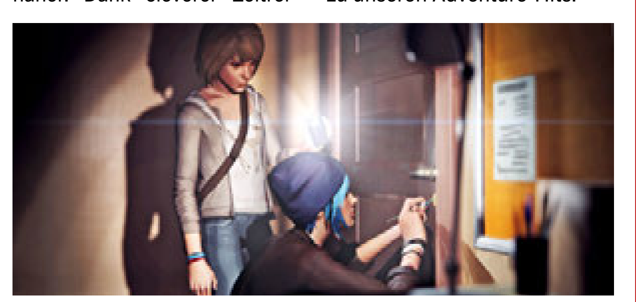
LIFE IS STRANGE

Nachtrag zur letzten Ausgabe: Gehört Dotnods *Life is Strange* in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Life is Strange trifft einen mitten ins Herz. Die emotionale, über sechs Episoden erzählte Geschichte hat viele Wendungen zu bieten und bringt einem die gut geschriebenen Charaktere näher. Dank cleverer Zeitreise-Mechanik habt ihr mehr zu tun als in den Telltale-Spielen.

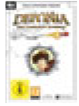
Die Contra-Argumente
Schwache Gesichtsanimationen und ein Ende, für das die vorherigen Entscheidungen letztlich keine Rolle spielen.

Das Ergebnis
Life is Strange gehört ab sofort zu unseren Adventure-Hits.



Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

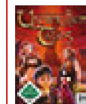
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

NEUZUGANG



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

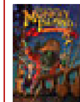


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

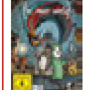


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

ABGELEHNT

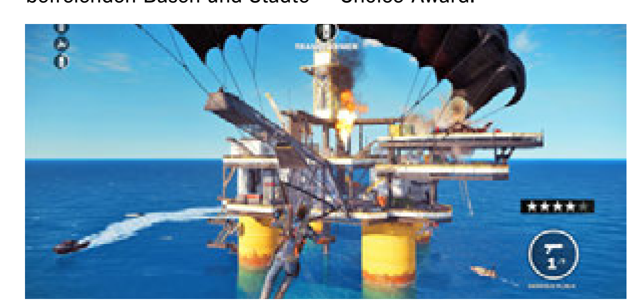
JUST CAUSE 3

Ist uns der Open-World-Spielplatz eine uneingeschränkte Kaufempfehlung für Action-Fans wert? Wir diskutieren.

Die Pro-Argumente
Die große, frei begehbare Welt setzt euch beim Ausleben eures Zerstörungswahns praktisch keine Grenzen. Der Held ist unglaublich mobil und dank Greifhaken sind allerlei ulkige Stunts und krude Späße möglich.

Die Contra-Argumente
Just Cause 3 hat abseits der zu befreienden Basen und Städte einen Tick zu wenig zu bieten. Da wird es so manchem Spieler irgendwann langweilig. Lange Ladezeiten und eine klischeehafte Geschichte lenken vom Action-Feuerwerk ab.

Das Ergebnis
Über *Just Cause 3* haben wir uns die Köpfe heiß geredet. Am Ende stimmten sechs Redakteure gegen eine Aufnahme in den Einkaufsführer, fünf dafür. Dazu gab es eine Enthaltung. Dementsprechend vergeben wir keinen Editor's-Choice-Award.



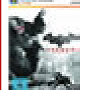
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

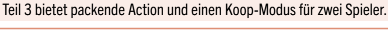
Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

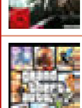


+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

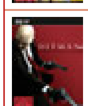
Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



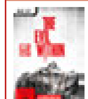
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

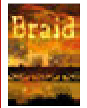


The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

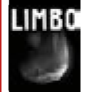
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

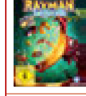


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

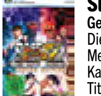
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



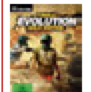
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



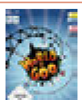
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

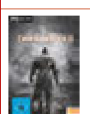


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

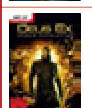
Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



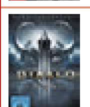
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



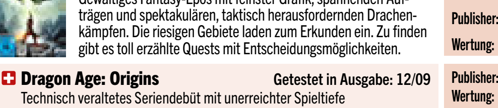
Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



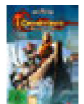
Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

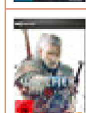


Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden beste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

SO WAR 2015

Große Überraschungen, spannende Themen, tolle Spiele und ein paar Skandale – das Spielejahr 2015 in unserem Rückblick.

Leserwahl: Eure Spiele des Jahres



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Viel eindeutiger kann ein Ergebnis wohl nicht ausfallen: Mehr als die Hälfte unserer Leser wählte *The Witcher 3: Wild Hunt* mit einem gewaltigen Abstand auf den ersten Platz – wie übrigens auch die PC-Games-Redaktion. Das Finale der Rollenspiel-Trilogie um den Hexer Geralt räumte zwei Awards ab und dazu die Wertung von 92 Spielspaßpunkten. Das auch zu Recht: *The Witcher 3* ist mit seiner Gesamtspielzeit von mehr als 100 Stunden über jeden Zweifel erhaben, es punktet mit einer tief emotionalen Handlung und bietet zudem unzählige sowie sehr abwechslungsreiche Nebenquests. Summa summarum sollten sich zukünftige Rollenspiele ein Beispiel an CD Projekts Meisterwerk nehmen.

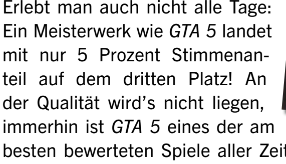


Platz 1

FALLOUT 4

Wäre *The Witcher 3* nicht 2015 erschienen, hätten unsere Leser wohl *Fallout 4* zum Spiel des Jahres gekürt. Doch weil Hexer Geralt nun mal da war, bekam Bethesdas Endzeit-Rollenspiel lediglich 14 Prozent der Stimmen. Trotzdem wissen Fans der Reihe den vierten Teil zu schätzen, zumal das Abenteuer in der Postapokalypse nicht nur mit interessanten Quests vollgepackt ist und eine riesige sowie glaubwürdige Endzeitwelt zum Erkunden bietet, sondern weil es mit seinen gelungenen Schießereien und dem komplexen Siedlungsbau-System viel Abwechslung bietet. Was aber wohl nicht jedem sehr gut gefallen hat: die etwas altbackene Präsentation.

Platz 2



GRAND THEFT AUTO 5

Erlebt man auch nicht alle Tage: Ein Meisterwerk wie *GTA 5* landet mit nur 5 Prozent Stimmenanteil auf dem dritten Platz! An der Qualität wird's nicht liegen, immerhin ist *GTA 5* eines der am besten bewerteten Spiele aller Zeiten: Im Test vergaben wir eine satte 95er-Wertung und auf metacritic.com hat das Spiel sogar einen gewaltigen Wertungsschnitt von 96 Punkten! Warum also nur ein dritter Platz? Vermutlich weil das Spiel schon im Jahr zuvor seinen Siegeszug auf den Last-Gen-Konsolen gefeiert hat, die PC-Version war eben nur ein stark verspäteter Nachzügler – der große Hype blieb unter PC-Käufern deshalb aus. Im Vergleich dazu war die Aufregung um die Rollenspiel-Giganten *The Witcher 3* und *Fallout 4* dieses Jahr sehr viel größer – kein Wunder also, dass sie Rockstars Gangster-Epos in unserer Lesergunst weit abgehängt haben.

Platz 3

Konami in der Krise



Was ist nur mit dem japanischen Spielehersteller los? Das ganze Jahr über hagelte es negative Nachrichten. Das vielversprechende *Silent Hills* wurde noch vor der E3 2015 eingestellt und auch auf dem Event selbst glänzten die Japaner nicht mit Neuankündigungen. Selbes Spiel auf der diesjährigen Gamescom. *PES 2016* und *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* waren spielbar, aber das war's auch schon. Kein Wunder, schließlich will Konami sich künftig mehr auf den japanischen Markt konzentrieren und da sind Handyspiele gerade richtig angesagt. Endlich geklärt ist das Schicksal von Spiele-Legende Hideo Kojima. Gerüchteweise hatte er schon vor Monaten seinen letzten Tag bei Konami. Einen Eklat gab es kurz vor Weihnachten auf den Video Game Awards, als Konami Kojima per Anwalt die Teilnahme an der Veranstaltung verweigerte und den Preis für *MGS 5* von einem anderen Mitarbeiter entgegennehmen ließ. Mitte Dezember wurde nun bekannt, dass sich Konami und Kojima endgültig trennen und Kojima bei Sony anheuert.

KONAMI

So geht es richtig, Maxis!

Das neue Maxis kommt aus Finnland. Entwickler Colossal Order zählt gerade einmal 13 Mitarbeiter; ein Bruchteil der Belegschaft, die bei Maxis seit 1989 an der *Sim City*-Serie gearbeitet hat. Doch dem Underdog aus Nordeuropa gelingt im März das, woran Maxis 2013 gescheitert ist: einen würdigen Nachfolger zu *Sim City 4* zu entwickeln. *Cities: Skylines* verkauft sich innerhalb eines Monats über eine Million Mal. Nicht nur das ausgefuchste Städtebau-Gameplay fasziniert die Spieler, auch der Sparpreis von unter 30 Euro überzeugt viele Käufer. Und dann sind da ja noch die umfangreichen Editor-Tools. Mit denen erstellen Fans bis heute über 67.000 neue Gebäude, Karten und Features. Die offene Struktur des Spiels, die Nähe zur Community sowie die kundenfreundliche DLC-Veröffentlichungspolitik stehen im krassen Gegensatz zum von Spielern abgestraften *Sim City*. Da erscheint es nur folgerichtig, dass das Maxis-Hauptstudio im März 2015 geschlossen wird – nur Tage vor Release von *Cities: Skylines*.



CITIES: SKYLINES

Ärger mit PC-Versionen

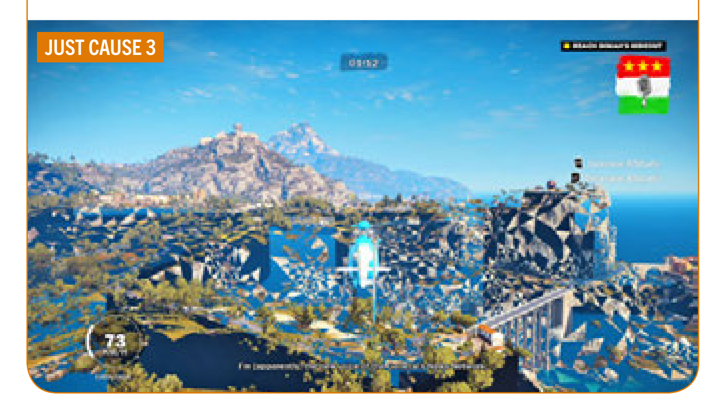

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Da hatten wir uns offensichtlich zu früh gefreut: Weil die Hardware der aktuellen Konsolen fast identisch mit der von gängigen Spiele-PCs ist, gingen wir davon aus, dass uns dieses Jahr die Multiplattform-Titel kaum technische Probleme bereiten würden. Doch weit gefehlt, denn ein guter Teil der wichtigen Releases hatte immense Schwierigkeiten zum Verkaufsstart.

Den Anfang machte einer der Most-Wanted-Titel des Jahres: *Batman – Arkham Knight*. Die PC-Version hatte mit so massiven Performance-Problemen zu kämpfen, dass Publisher Warner Brothers gar den Vertrieb am 25. Juni 2015 vorläufig einstellte. Erst Monate später – am 28. Oktober – veröffentlichte der Hersteller eine überarbeitete Fassung. Immerhin: Dank der Updates lief *Batman: Arkham Knight* dann auch auf den meisten PCs fehlerfrei.

Die Vermutung, dass nun die großen Publisher und Entwickler aus dem *Batman*-Desaster ihre Lehren gezogen hätten, stellte sich ebenfalls als eine Täuschung heraus: Auch andere Top-Titel des Jahres verweigerten zu Anfang auf vielen PCs ihren Dienst. So beklagten sich zum Beispiel Käufer von *Call of Duty: Black Ops 3* über merkwürdige Abstürze und deutlich zu geringe Frameraten. Ebenfalls betroffen war *Just Cause 3*, das zum Launch mit AMD-Grafikkartentreibern immense Schwierigkeiten hatte.

Da bleibt nur zu hoffen, dass uns 2016 ähnliche PC-Fassungen erspart bleiben ...

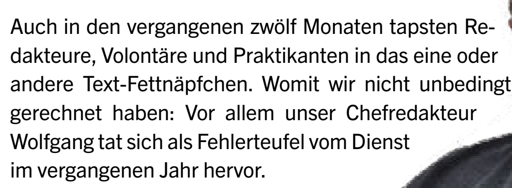

JUST CAUSE 3



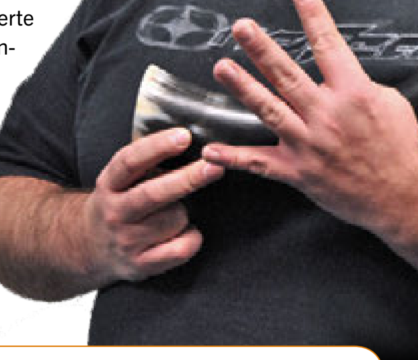
Podcast-Jubiläum

Am 10. Juli war es so weit: Zum 300. Mal gab es in Form des PC-Games-Podcasts kräftig was auf die Ohren. Wir finden: ein guter Grund zum Feiern! Seit nunmehr sechs Jahren diskutiert die Redaktion in geselliger Runde jede Woche über die wichtigsten Spiele-Releases, erzählt von ihren Studiobesuchen und beantwortet fleißig Hörerfragen. Übrigens: Die neueste Podcast-Folge findet ihr – bis auf wenige Ausnahmen – jeden Dienstag auf unserer Webseite.





Horn des Jahres



Auch in den vergangenen zwölf Monaten tapsten Redakteure, Volontäre und Praktikanten in das eine oder andere Text-Fettnäpfchen. Womit wir nicht unbedingt gerechnet haben: Vor allem unser Chefredakteur Wolfgang tat sich als Fehlerteufel vom Dienst im vergangenen Jahr hervor.

Unserem Leitwolf war offensichtlich ein Horn-Hattrick einfach nicht genug – insgesamt kassierte Herr Fischer gar fünf der ungeliebten Trophäen. Damit Wolfgang nächstes Jahr gründlicher zu Werke geht, schreibt er seine Texte zukünftig zuerst mit der Schreibmaschine und überträgt sie dann auf den Computer.

Das Jahr in Zahlen

205 Stunden: So viel Spielzeit steckte Redakteur Felix Schütz dieses Jahr allein in *Fallout 4* und *The Witcher 3*, um seine vielen Tests, Guides, Specials und Video-Beiträge zu den beiden Mammut-Rollenspielen zu stemmen.

200.000 Facebook-Fans: 2015 haben wir endlich die magische Zahl überschritten – vielen Dank!

248 Spielstunden: So viel private Zeit verbrachte Rollenspiel-Oldie Stefan Weiß 2015 mit *Kingdoms of Amalur: Reckoning* (2013).

14.745 Veröffentlichungen: So viele News, Vorschauen, Tests, Kolumnen, Video-Beiträge und sonstige Meldungen gingen zusammengerechnet 2015 auf pcgames.de online – ein rückblickend betrachtet unfassbarer Kraftakt. Einen großen Dank an unsere Leser für die spannenden Diskussionen, Anregungen, das viele Lob, aber auch die Kritik, wenn wir mal Bockmist gebaut haben!

3.023 Abonnenten: Im Schnitt hat unser Youtube-Kanal so viele Fans im Monat dazugewonnen. Wer den Channel noch nicht kennt, findet ihn hier: www.youtube.com/user/DEpcgames

3.588 Minuten: Auf so viele Minuten beläuft sich die Gesamtlaufzeit unserer Podcast-Folgen von 2015.

326 Stunden: So viele Stunden hat *Total War*-Veteran Matti laut Steam mit dem in der Spätantike angesiedelten Ableger *Attila* verbracht.


TOTAL WAR: WARHAMMER

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Vorbesteller-Wahnsinn

Die berühmt-berüchtigte Katze im Sack kaufen, dazu möchten uns viele Publisher schon seit vielen Jahren verleiten. Doch 2015 erreichte der Vorbesteller-Wahnsinn gleich zweimal einen ziemlich traurigen Höhepunkt. Zuerst wollte Square Enix mit dem US-exklusiven „Augment Your Pre-Order"-Angebot sein Cyberpunk-Abenteuer *Deus Ex: Mankind Divided* nur dann etwas früher als geplant herausbringen, wenn eine bestimmte Anzahl an Vorbestellungen vorlag. Es dürfte wohl niemanden wundern, dass Square Enix aufgrund massiver Kritik seitens der Kunden bereits nach einem Monat von ihrem fast schon erpresserischen Angebot zurückruderte. Im Herbst legten dann Creative Assembly und Sega nach, indem sie eines der insgesamt vier spielbaren Fraktionen von *Total War: Warhammer* nur Vorbestellern ohne Zusatzkosten anboten. Das Dumme: Bei der Pre-Order-Fraktion handelt es sich um die Chaos-Krieger, eines der beliebtesten Völker der Tabletop-Vorlage. Begründet wurde die Maßnahme damit, dass man das Strategiespiel ohne die Vorbesteller-Einnahmen in der geplanten Qualität nicht entwickeln könne. Traurig: Bislang halten Sega und Creative Assembly trotz massiver Kritik an ihrem Plan fest. Wir sind schon gespannt, welche „Angebote" 2016 auf uns zukommen …

Shooter mit Spielerschwund


EVOLVE

Oft beklagen wir uns darüber, dass die großen Entwicklerstudios zu wenig experimentieren. Vor allem im Genre der Online-Shooter serviert man uns seit einer gefühlten Ewigkeit fast die gleichen Menüs – entweder groß angelegte Multiplayer-Schlachten à la *Battlefield* oder schnelle Gefechte nach dem beliebten *Call of Duty*-Rezept. Mit *Evolve* wagte Turtlerock Studios im vergangenen Jahr jedoch etwas, das sich bisher kein anderer Entwickler getraut hatte: Sie machten einen reinen Online-Shooter ganz ohne Einzelspielerkampagne, in der vier Jäger gegen eine gigantische Bestie antreten. Auch wenn die Spieleredaktion weltweit – wir übrigens eingeschlossen – von dem Konzept und ebenfalls von der Ausführung der virtuellen Monsterhatz begeistert waren, mussten Publisher 2K Games und die vielen *Evolve*-Käufer bereits nach wenigen Monaten feststellen, dass die Mehrspieler-Server ziemlich leer blieben. Woran das genau lag, lässt sich nur sehr schwer sagen. Wir vermuten, dass das einzigartige Konzept trotz unterschiedlicher Monster und Jäger am Ende nicht genug Abwechslung bot, um die Spieler nach mehr als 30 oder 40 Stunden bei der Stange zu halten – ähnlich erging es bereits 2014 der damaligen Online-Hoffnung *Titanfall* von EA. Ob *Star Wars: Battlefront* im nächsten Jahr ein ähnliches Schicksal droht, da sind wir uns noch nicht ganz schlüssig. Jedenfalls bietet der Shooter ebenfalls auf Dauer eher wenig Abwechslung und kommt zudem ohne eine Einzelspielerkampagne aus.

Die Highlights der Redakteure



MATTI SANDQVIST

Spiel des Jahres
World of Warships

Enttäuschung des Jahres
Star Wars: Battlefront

Fazit 2015
Bis auf die Technik-Probleme war 2015 ein grandioses PC-Spielejahr – fast jedes Genre hat herausragende Titel zutage gebracht.

Wünsche für 2016
Entwickler sollten bitte ein wenig mehr auf die Qualität der PC-Fassungen achten.



WOLFGANG FISCHER

Spiel des Jahres
The Witcher 3: Wild Hunt

Enttäuschung des Jahres
Steam Controller

Fazit 2015
Abgesehen von ein paar ärgerlichen Verschiebungen war 2015 aus Spielersicht wirklich ein tolles Jahr!

Wünsche für 2016
… dass die Hersteller schleunigst ein paar Titel ankündigen. Bis März ist alles gut, danach weniger.



PETER BATHGE

Spiel des Jahres
Rrrrrocket League! So genial.

Enttäuschung des Jahres
Batman: Arkham Knight. Und das nicht nur wegen der PC-Technik.

Fazit 2015
Es war ein fantastisches Jahr für PC-Spieler. Jedes Genre hat einen Meilenstein abbekommen. Außer die Ego-Shooter. Aber da hoffe ich …

Wünsche für 2016
… dass *Doom* alte id-Tugenden aufgreift. Schaut gut aus bisher!

Das Rollenspieljahr 2015: Wenig Masse, viel Klasse!

Nachdem Rollenspieler in 2014 mit erstklassigen Titeln überschwemmt wurden, war das Angebot in diesem Jahr wie erwartet überschaubar.

The Witcher 3: Der Gigant
Das im Mai veröffentlichte *The Witcher 3* überstrahlt in diesem Jahr die Konkurrenz. CD Projekt hat Wort gehalten und ein Meisterwerk abgeliefert, das die Stärken der Marke – spannende Quests, knifflige Entscheidungen, faszinierende Charaktere – erstmals mit einer riesigen offenen Welt verbindet. Die Präsentation ist ausgezeichnet, der Umfang gewaltig – mehr als 100 Stunden kann man für die vielen Aufgaben locker einplanen. Auch das erste Add-on *Hearts of Stone*, das im Oktober erschien, knüpft mühelos an die Stärken des Hauptspiels an.

Fallout 4: Der Kontroverse
Das erlebt man auch nicht alle Tage: Erst wird *Fallout 4* im Juni 2015 überraschend angekündigt, dann ist es fünf Monate später bereits erhältlich. Die Folge: ein unglaublicher Hype! Doch die gewaltigen Erwartungen der Fans kann *Fallout 4* nicht ganz erfüllen: Bethesda vernachlässigt wichtige Kernstärken der *Fallout*-Serie – etwa gehaltvolle Quest-Entscheidungen und vielschichtige Dialoge – und streicht das Fertigkeitensystem aus *Fallout 3*, das stößt einigen Spielern sauer auf. Dass *Fallout 4* trotzdem riesigen Spaß macht, verdankt es seinem flüssigen Shooter-Kämpfen, dem komplexen Crafting und vor allem seiner großartig designten Welt, die Entdeckern einen tollen Endzeit-Spielplatz bietet. Kein Wunder also, dass sich *Fallout 4* als der erwartete Kassenschlager entpuppt hat – auch wenn die Wertungen etwas unter dem Bethesda-üblichen Niveau liegen.

Pillars of Eternity: Der Altmodische
Keine Frage: Obsidian Entertainment versteht sein Handwerk! Mit seinem Kickstarter-Projekt *Pillars of Eternity* lieferten die Kalifornier genau das Spiel, das sich Fans von *Baldur's Gate 2* so lange wünscht hatten: ein klassisches Party-RPG. Prächtig vorgerenderte Hintergründe. Pausierbare taktische Kämpfe. Unterschiedliche Lösungswege. Komplexe Charakterentwicklung. Spannende Entscheidungen. Klug geschriebene Textmassen. Dieser Retro-Gegenentwurf zu modernen Rollenspielen kam gut an: Das sperrig-schöne Werk räumte reihenweise Top-Wertungen ab.

Und was war sonst?
Neben den großen Dreien fielen dieses Jahr nur sehr wenige, kleine Titel auf, allen voran der herausragend bewertete Indie-Hit *Undertale*. Von diesem Erfolg können *Shadowrun: Hong Kong*, *Victor Vran* und *Evoland 2* nur träumen. Doch immerhin: Mit *Deus Ex: Mankind Divided*, *The Banner Saga 2*, *Dark Souls 3*, *The Witcher 3: Blood and Wine*, *The Division*, *Die Zwerge*, *Torment: Tides of Numenera*, *Divinity 2*, *Kindgom Come* und vielen mehr kündigen sich bereits massenhaft Top-RPGs fürs nächste Jahr an!









LUKAS SCHMID

Spiel des Jahres
Fallout 4. Ja, ich bin so kreativ.

Enttäuschung des Jahres
Mad Max. Das Spiel, nicht der Film.

Fazit 2015
War es ein herausragendes Spielejahr? Ich denke nicht, dafür gab es dann doch zu viele Enttäuschungen. Aber es war guter Durchschnitt.

Wünsche für 2016
Dass VR sich tatsächlich als sinnvoll entpuppt. Ich find's nämlich nach wie vor spannend. Oh, und 100 Millionen Euro.



CHRISTIAN DÖRRE

Spiel des Jahres
The Witcher 3: Wild Hunt

Enttäuschung des Jahres
Tony Hawk's Pro Skater 5

Fazit 2015
Was Lukas sagt. Außer *The Witcher* war dieses Jahr kein echtes Highlight für mich dabei. Selbst *Arkham Knight* hat mich nicht so geflasht.

Wünsche für 2016
Dass Telltale *Batman* nicht versaut und ein neues *Red Dead Redemption* angekündigt wird.

MARC CARSTEN HATKE

Spiel des Jahres
Prison Architect – macht süchtig!

Enttäuschung des Jahres
Star Wars: Battlefront – ist leider weit von den Qualitäten eines *Battlefield* entfernt.

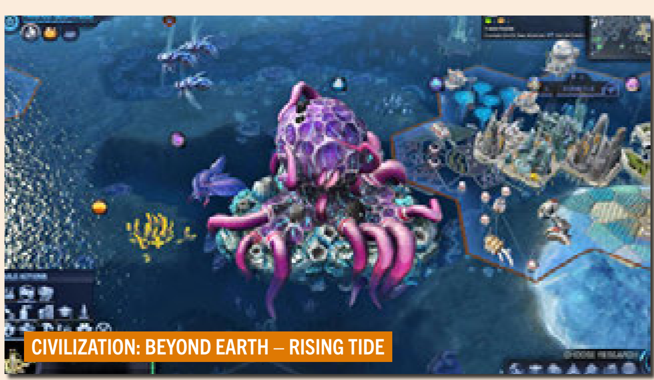
Fazit 2015
Tolle Spiele, tolle Momente. 2016 darf gerne so weitergehen!

Wünsche für 2016
Die Hoffnung auf eine *Half-Life 3*-Ankündigung stirbt zuletzt– vielleicht überrascht mich Valve ja 2016 mit einer.

Hochwertige Add-ons


THE WITCHER 3: HEARTS OF STONE

Spätestens seit die Hersteller die lukrativen DLCs für sich entdeckt haben, fristen klassische Add-ons (in den 90ern noch liebevoll „Erweiterungs-CDs“ genannt) ein Nischendasein. Immerhin gibt's aber auch ab und zu positive Gegenbeispiele. In diesem Jahr stach besonders CD Projekts *Hearts of Stone* heraus, das erste von zwei Add-ons für *The Witcher 3*. Das 10 bis 15 Stunden lange Abenteuer fügte sich nahtlos ins Hauptspiel ein, erzählte eine tolle neue Story mit spannenden Charakteren, fügte frische Features und Items hinzu, überraschte mit knackigen Bosskämpfen – sauber! Auch der *Civilization*-Ableger *Beyond Earth* bekam eine hübsche Erweiterung namens *Rising Tide* spendiert. Mit der Möglichkeit, den Ozean zu kolonisieren, sowie zig neuen Optionen und Features krempelt es das Hauptspiel derart um, dass man das Add-on nicht mehr missen möchte. *Total War: Attila* erhielt gleich zwei Kampagnenerweiterungen zu je 15 Euro – dafür bekam man 50 Spielstunden mit frischen Einheiten, Szenarien und Geschichten geboten. Genauso teuer und mindestens so gut: Auch für *The Talos Principle* erschien ein schönes Add-on namens *Road To Gehenna*, mit dem das philosophische Puzzle-Adventure um vier starke Kapitel erweitert wurde. Gerne mehr davon!


CIVILIZATION: BEYOND EARTH – RISING TIDE

Tolle Early-Access-Titel


PRISON ARCHITECT

Wie man eine Early-Access-Phase richtig zum Abschluss bringt, zeigte Introversion 2015 mit der Gefängnissimulation *Prison Architect*. Zwar mussten Käufer über drei Jahre auf die Release-Version warten und bekamen zu Beginn ein sehr fehlerhaftes Spiel mit lediglich rudimentären Funktionen, dafür lieferten die Entwickler pünktlich jeden Monat Patches nach. Die insgesamt über 30 Alpha-Versionen brachten unzählige Features, die teilweise sogar das komplette Spiel umkrempelten. Kein Wunder also, dass sich die Release-Fassung sehen lassen konnte: Sowohl Performance als auch Umfang bescherten dem Indie-Hit in unserem Test eine Spielspaßwertung von 83. Auch sämtliche Bugs, die immer mal wieder in den Alpha-Versionen herumspukten, konnten die Entwickler bis zum Schluss beheben. Eine kleine Kritik gibt's trotzdem: Der sehr hohe Early-Access-Preis zum Start hätte günstiger ausfallen können. Ein weiteres Positiv-Beispiel für eine sinnvoll genutzte Early-Access-Phase aus diesem Jahr ist die Weltraumsimulation *Kerbal Space Program*. Zwar dauerte die gesamte Entwicklung – und damit auch die Early-Access-Phase – noch ein wenig länger als bei *Prison Architect*, dafür veröffentlichten die Entwickler auch hier stets solide und umfangreiche Updates.


KERBAL SPACE PROGRAM

Die Highlights der Redakteure

DAVID BERGMANN



Spiel des Jahres
Cities: Skylines

Enttäuschung des Jahres
Batman: Arkham Knight

Fazit 2015
Tolles Spielejahr mit großen und kleinen Highlights wie *The Witcher 3* und *Darkest Dungeon*

Wünsche für 2016
Mehr Sorgfalt bei PC-Portierungen und vielleicht ein bisschen Zeit, um den Pile of Shame zu verkleinern.

MATTHIAS DAMMES

Spiel des Jahres
Life is Strange

Enttäuschung des Jahres
Star Wars: Battlefront

Fazit 2015
Als Fan storylastiger Spiele und von RPGs wurde mir in diesem Jahr viel geboten. Bin eigentlich recht zufrieden mit dem Jahr.

Wünsche für 2016
Mehr Mut der Entwickler für starke Emotionen in ihren Storys. *Life is Strange* hat es vorgemacht.

MAX FALKENSTERN

Spiel des Jahres
The Witcher 3: Wild Hunt

Enttäuschung des Jahres
Evolve

Fazit 2015
2015 war ein klasse Jahr für Rollenspieler, mir fehlten aber gute Shooter abseits von *Call of Duty: Black Ops 3*.

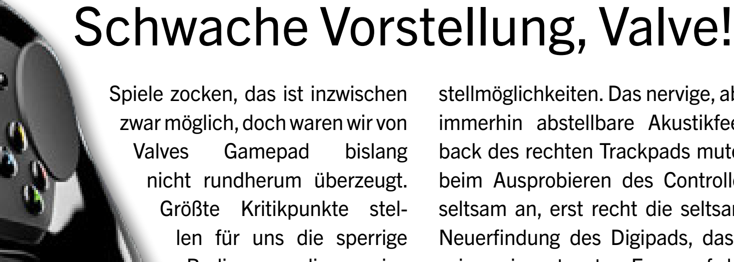
Wünsche für 2016
Mehr Zeit, um den riesigen Pile of Shame abzuarbeiten. Der Stapel an Spielen ist nicht mehr feierlich!

Remakes immer beliebter

Vor ein paar Jahren noch ein kurioser Trend, heute fast schon alltäglich: Immer mehr Hersteller kramen alte Spiele-Perlen aus ihren Archiven und legen sie für neu auf. Obwohl wir in der Vergangenheit immer wieder mal lieblose Umsetzungen wie *Age of Empires 2 HD* oder *Baldur's Gate Enhanced Edition* vorgesetzt bekamen, gab es in diesem Jahr auch viel Grund zur Retro-Freude: Mit *Homeworld Remastered* veröffentlichte Gearbox die lange ersehnte und obendrein hübsch aufpolierte Neuauflage von Relics großem Sci-Fi-Strategieklassiker. Just Add Water lieferte derweil mit *Oddworld: New ,n' Tasty* ein Remake von *Abe's Oddysee,* das vor allem grafisch überzeugen konnte. Capcom steuerte die *Mega Man Legacy Collection* und *Resident Evil HD Remaster* für den PC bei. Night Dive Studios brachte indessen den 21 Jahre alten Kult-Hit *System Shock* als Enhanced Edition unters Volk – inklusive verbesserter Steuerung und leicht aufpolierter Optik. Und Double Fine konnte sich von Lucas Arts endlich die Rechte an Tim Schafers Meisterwerk *Grim Fandango* sichern und veröffentlichte das Adventure als leicht aufgehübschte Neuauflage – diesmal sogar mit Maussteuerung! Und der Trend setzt sich nahtlos fort: Derweil verpasst Schafers Team der Neuauflage von *Day of the Tentacle* den letzten Schliff für den Release im Januar 2016, danach folgt ein Remake von *Vollgas* (*Full Throttle*).


HOMEWORLD REMASTERED

GRIM FANDANGO HD



Schwache Vorstellung, Valve!

Von der geplanten PC-Spiele-Revolution im heimischen Wohnzimmer war auch im abgelaufenen Jahr 2015 nur wenig zu spüren. Bequem im Sessel lümmeln und per Steam Controller sowie kompakter Steam Machine auf großem Monitor oder TV-Gerät Spiele zocken, das ist inzwischen zwar möglich, doch waren wir von Valves Gamepad bislang nicht rundherum überzeugt. Größte Kritikpunkte stellen für uns die sperrige Bedienung, die nervige Einarbeitungszeit und der fehlende zweite Analogstick dar. Mit dem Trackpad lassen sich Mausbewegungen im gemächlichen Spieltempo zwar gut ausführen, doch für schnelle Shooter reicht's kaum. Verbesserungen sollen Patches ermöglichen, die auf dem Feedback der Community aufbauen. So sorgte ein Update im Dezember für zahlreiche neue Einstellmöglichkeiten. Das nervige, aber immerhin abstellbare Akustikfeedback des rechten Trackpads mutete beim Ausprobieren des Controllers seltsam an, erst recht die seltsame Neuerfindung des Digipads, das in seiner eingestanzten Form auf dem linken Trackfeld einfach nicht so recht passen will. Bislang schafft es der Steam Controller nicht, Maus und Tastatur zu ersetzen. Spiele, die von Haus aus für Gamepad-Betrieb vorgesehen sind, spielen sich mit einem klassischen Gamepad intuitiver. Passend zum Controller schickte Valve auch seine Steam Machines ins Rennen. Was die kleinen Kisten können und ob sie den PC in puncto Spielbetrieb ablösen, lest ihr in unserem Special ab Seite 102. Zu *Half-Life 3* oder anderen Neuankündigungen gab es 2015 nur Schweigen.



STEFAN WEISS



Spiel des Jahres
MGS 5: The Phantom Pain

Enttäuschung des Jahres
Valves Steam Controller

Fazit 2015
Immer größer werdende Spielwelten sorgten dafür, dass meine „Noch-zu-spielen-Liste" immer länger geworden ist.

Wünsche für 2016
Mehr inhaltlich ordentliche Vermarktungs- und DLC-Politik der Marke *Cities: Skylines*.

FELIX SCHÜTZ



Spiel des Jahres
The Witcher 3. Aber so was von.

Enttäuschung des Jahres
Batman: Arkham Knight. Irre, was da alles schiefgelaufen ist!

Fazit 2015
Bis auf *The Witcher 3*, *Ori and the Blind Forest* und *Heroes of the Storm* hat so gut wie nix meine Erwartungen erfüllt.

Wünsche für 2016
Remakes und Remasters? Super, weiter so! Dafür bitte weniger offene Welten, die sind mir oft zu seelenlos.

SASCHA LOHMÜLLER

Spiel des Jahres
Rocket League – hell yeah!

Enttäuschung des Jahres
H1Z1 und *Overlord: Fellowship of Evil* – was für ein unausgegorener Quatsch.

Fazit 2015
Nettes Jahr, vor allem mit meiner RPG-Brille (*Witcher* und *Fallout*)

Wünsche für 2016
Der Erfolg von *Das Erwachen der Macht* sorgt für eine Wiederbelebung von *Star Wars: 1313*.

Redaktionswahl: Unsere Spiele des Jahres

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Wenig überraschend: Das Finale der Geralt-Trilogie sichert sich mühelos den ersten Platz in unserer Redaktionswahl. CD Projekt erfüllt nicht nur die hohen Erwartungen der Spieler, sondern übertrifft sie sogar: Mehr als 100 Stunden an Quests, eine packende Story, spannende Entscheidungen und interessante Charaktere – alles eingebettet in eine riesige, offene und optisch umwerfende Fantasy-Welt. Ein halbes Jahr nach Release erschien mit *Hearts of Stone* sogar schon das erste von zwei Add-ons – und konnte ebenfalls rundum überzeugen. CD Projekts faire Preis- und DLC-Politik sowie die flott veröffentlichten Patches runden die Erfolgsgeschichte ab: An *The Witcher 3* muss sich die Konkurrenz in Zukunft messen lassen.

Platz 1

FALLOUT 4

Vor zwei Monaten hätte das wohl niemand geglaubt: Lediglich vier von zwölf stimmberechtigten Kollegen zählen *Fallout 4* zu ihren drei Lieblingsspielen des Jahres. Für ein erfolgsverwöhntes Studio wie Bethesda, das mit *Skyrim* und *Fallout 3* viele Jahre lang den Rollenspiel-Ton angab, ist das eine faustdicke Überraschung! Doch schon in unserem Test zeigte sich: *Fallout 4* ist zwar ein hervorragendes, motivierendes und vollgepacktes Open-World-Abenteuer geworden – doch im Vergleich zu den Vorgängern lässt es auch einige Wünsche offen. Mit mehr RPG-Elementen, Entscheidungen und Dialogoptionen hätte *Fallout 4* selbst *The Witcher 3* gefährlich werden können – so reicht es aber nur für den zweiten Rang.

Platz 2

ROCKET LEAGUE & GRAND THEFT AUTO 5

Den dritten Platz unserer Redaktionsabstimmung teilen sich dieses Jahr zwei Spiele, die kaum gegensätzlicher sein könnten. Auf der einen Seite das beliebte Open-World-Monster *GTA 5*, das auch auf dem PC exzellente Wertungen einfahren konnte und damit zweifellos zu den besten Spielen der letzten Jahre zählt. Auf der anderen Seite ein Indie-Überraschungshit, wie er im Buche steht: *Rocket League* zelebriert wilde Fußballschlachten mit kleinen Spielzeugautos – ein bunter, überdrehter und hochgradig süchtig machender Mehrspielerspaß, der auch bei uns eine glatte 90er-Wertung absahnen konnte.

Platz 3

Der intergalaktische Schlagzeilenkönig: Star Citizen



Chris Roberts und seine Teams bei Roberts Space Industries dürften 2015 sicher als das aufregendste Jahr in der Entwicklung des ambitionierten Weltraumspiels ansehen. Dabei waren die Schlagzeilen nicht immer positiv – im Gegenteil, wachsende Kritik an der Realisierung des Projekts wurde laut, als ein gewisser Derek Smart eine ausufernde Anti-Kampagne gegen *Star Citizen* heraufbeschwor. Derek Smart, der mit *Line of Defense* selber ein katastrophal schlechtes Science-Fiction-Spiel in der Entwicklung hat, verschoss mit übler Nachrede, Androhung von rechtlichen Schritten und zahlreichen Troll-Postings haufenweise Munition, um *Star Citizen* an den sprichwörtlichen Karren zu pinkeln. Obendrein schürte ein Online-Artikel des Magazins *The Escapist* im Sommer 2015 zusätzlich negative Presse. Dem Bericht zufolge herrsche bei Roberts' Unternehmen Missmanagement und übelstes Mobbing. Und dennoch, trotz all des herrschenden Zweifels und aller Schlechtmacherei auf teilweise übelstem Niveau schaffte es Roberts, die Finanzierungsmaschinerie am Laufen zu halten. Kein Wunder, so sorgten etwa die neu veröffentlichten Details zur Einzelspielerkampagne *Squadron 42* für Staunen. Hochkarätiges Hollywood-Casting, Hightech-Motion-Capturing vom Feinsten – damit wurde klar, wohin ein Teil der Finanzen fließt. Auch die im Dezember erfolgte Veröffentlichung der ersten, zusammenhängend spielbaren Alpha-Version *2.0 Crusader* für alle Backer gibt Einblicke in die Dimensionen des Projektes. Obwohl *Star Citizen* noch weit weg vom fertigen Spiel ist – der Glaube der Fans ist ungebrochen, ebenso wie deren Spendenbereitschaft. Zum Jahresende verzeichnet Roberts Space Industries mehr als 1 Million Backer und die Grenze von 100. Mio Dollar an Kapital wurde geknackt.

Kaltgestellt: Peter Molyneux

Sein Schwarmfinanzierungsprojekt *Godus* beschrieb Peter Molyneux mit seinen typischen Phrasen. „Es sollte eine innovative Wiedergeburt von *Populous* werden“, so Molyneux. Spannende globale Koop-Inhalte, Wettstreit, kreatives Schaffen und Zerstören für eine ganz neue Generation – das waren verheißungsvolle Worte. Verzögerungen, inhaltliche Abstriche und letztlich kaum überzeugende Inhalte führten jedoch dazu, dass Molyneux immer mehr in der Kritik stand. Dem Urvater der Göttersimulationsspiele dürfte 2015 schließlich wie das Jüngste Gericht vorkommen. Denn die Kritik gipfelte in einem vernichtenden Interview, dass Journalist John Walker von Rock, Paper, Shotgun im Februar mit dem Altmeister führte. Schon die Eröffnungsfrage „Glauben Sie, dass Sie ein notorischer Lügner sind?“ zeigte, dass Molyneux hier mit harter Kost konfrontiert werden würde. Es konnte einem schon beinahe leidtun zu lesen, mit welcher schon fast als chirurgisch zu bezeichnender Präzision Walker Stück für Stück die Argumente von Peter Molyneux zerlegte und demontierte. Am Ende blieb nur ein zutiefst gekränkter Mann, der sich mit dem Satz „Ich habe keinen Ruf in dieser Industrie“ zurückzog, um seine Wunden zu lecken und nie wieder etwas mit der Presse zu tun zu haben. Im April 2015 hielt er dafür auf der ungarischen Entwicklerkonferenz Reboot Develop einen einstündigen Vortrag über Herz und Seele von gutem Spieledesign. *Godus* hat das nicht viel geholfen, das derzeit immer noch als unfertige Beta-Version vor sich hin dümpelt.



Vielflieger des Jahres

In den vergangenen zwölf Monaten lieferten sich Peter und Matti ein beinhartes Duell um den Titel des Vielfliegers unserer Redaktion. Am Ende gewann Peter zahlenmäßig mit seinen 14 Dienstreisen. Jedoch gingen davon lediglich vier über den großen Teich – worüber Jetsetter-Matti nur müde lächeln konnte. Unser Redaktionsfinne flog nämlich im letzten Jahr ganze sieben Mal entweder nach Kanada oder in die Vereinigten Staaten und sammelte so deutlich mehr Bonus-Meilen auf seinem Lufthansa-Konto. Trotzdem muss sich Matti geschlagen geben und damit geht der Titel an Peter – herzlichen Glückwunsch!





Gern geschehen: Sneak Peeks

Insgesamt sechzehn PC-Games-Leser konnten wir im abgelaufenen Jahr mit der Teilnahme am lockeren Event-Format unserer Sneak Peeks beglücken. Mal einen Tag lang zusammen mit spielebegeisterten Lesern ein noch nicht fertiges Produkt auf Herz und Nieren direkt bei den Entwicklern zu testen – das ist nicht nur ein spaßiges Unterfangen, sondern liefert den Herstellern auch stets wichtiges Feedback aus erster Hand. Auf dem Spielplan 2015 standen vier solcher Termine. Bei Yager Development in Berlin gab es für Stefan Weiß und fünf Leser spannende Multiplayer-Gefechte mit dicken Raumschiffen in *Dreadnought* zu erleben. In Mainz bei Blue Byte sorgten vier wahre Annoholiker für Verbesserungsdetails zu *Anno 2205*, die dann auch tatsächlich noch den Weg ins fertige Spiel fanden. Redakteur Peter Bathge zog es gen Worms zu Kalypso. Bei *Dungeons 2* zeigten dort vier Leser, wie man sich als fieser Kerkermeister behauptet und dabei auch Hasen umbringt. Wie man gestandene Redakteure zum Staunen bringt, das erfuhr Peter Bathge bei seiner zweiten Sneak Peek in 2015. Obwohl mit *Grand Ages: Medieval* ganz klar das Mittelalter Tagesthema war, ließ es sich Teilnehmer Björn Nehls nicht nehmen, mit einem Outfit, bestehend aus Hemd, Hut, Weste, Krawatte UND Gasmaske für Verblüffung zu sorgen. „Björn, du bleibst uns damit unvergesslich!“



Große Spiele, große Gefühle

Größer, lauter, schicker – wo viele Hersteller auch in diesem Jahr versuchten, sich gegenseitig mit einer Flut an Features zu übertrumpfen, gab es auch positive Gegenbeispiele. Spiele, die ihre Größe im Kleinen suchten, mit packenden Geschichten, glaubhaften Figuren, bewegenden Momenten und herzzerreißenden Entscheidungen – so wie *Life is Strange* von Dontnod Entertainment. Das klug geschriebene Episoden-Abenteuer rund um die Fotografie-Studentin Max hat viele Spieler tief bewegt – insbesondere die zweite Episode ließ unsere Tester sprachlos zurück. Auch das zum Seufzen schöne *Ori and the Blind Forest* sorgte mit seinem aufwühlenden Soundtrack und rührenden Szenen für akute Tränengefahr im Test. Ebenfalls großartig: Trotz seiner riesigen offenen Welt überzeugte auch *The Witcher 3* als tief emotionales Erlebnis voll packender Momente, intimer Dialoge und fesselnder Charaktere – so gut hat das bislang kein Blockbuster geschafft!



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich hoffe, dass ihr Weihnachten halbwegs heil an Körper und Geist überstanden habt. Leider kann ich diese Aussage nicht unbedingt für mich bestätigen. Dabei hat alles ganz harmlos angefangen!"

Wie bekannt sein dürfte, wohne ich in einer kleinen Reihenhaussiedlung, welche sich am äh … culus (das ist lateinisch) von Nürnberg befindet. Zumindest kann jetzt jeder mit Fug und Recht behaupten, dass er auf meinen Seiten etwas gelernt hat! Doch zurück zum Thema: Hier ist es seit jeher Brauch, während der Adventszeit sein Haus mit etwas Weihnachtsdekoration zu schmücken. Ein wirklich schöner Anblick – bis zu dem Zeitpunkt zumindest, als ein Ahnungsloser ein kleines, beleuchtetes Bäumchen in seinen Vorgarten stellte. Der Nachbar mir gegenüber sah dies offenbar als Provokation, fraß seinen Unmut das ganze Jahr in sich hinein und holte dafür dieses Weihnachten zum ultimativen Gegenschlag aus. Die Kick-off-Veranstaltung, welche früher als erster Advent bekannt war, mutierte quasi über Nacht zur „Santa Claus Road Show". Als ich am Morgen aus der Siedlung fuhr, dachte ich noch, dass Herr Nachbar wohl Sperrmüll hätte. Es sah ein wenig so aus, als ob ein Lager in Disneyland explodiert wäre. Richtig überrascht war ich jedoch, als ich am Abend wieder in die Siedlung zurückkam. Spontan dachte ich erst, dass mir jemand heimlich Drogen in den Kaffee gemixt hätte. Aber da auch andere Autos in Schlangenlinien fuhren, konnte ich das wohl ausschließen. Ich war schlicht überwältigt von all der Pracht (ja, dies ist ein Euphemismus). Bunte Lichter verwandelten die ehemals durchsichtige Frontscheibe in ein blendendes, gleißendes Lichtermeer; die Vögel saßen wie gebannt in den umliegenden Bäumen. Zwei Eichhörnchen versuchten sich einzugraben, ein fliegender Händler bot überteuerte Sonnenbrillen feil. Was ich für Donnern gehalten hatte, war jedoch nur eine Mülltonne, welche ich im Blindflug umgefahren hatte. Als Beweis befindet sich am Ende der Kolumne ein Foto. Man möge mir verzeihen, dass es verwackelt ist, aber zu diesem Zeitpunkt hatte ich bereits die Orientierung verloren und selbst mein Dodge holpert arg, wenn sich ein Gartenzaun im Radkasten befindet. Eigentlich hatte ich erwartet, dass Herr Nachbar aus der Türe treten und mich mit „wir kommen in Frieden, Erdling" willkommen heißen würde. Christkinds Landebahnbeleuchtung war natürlich bis zur Morgendämmerung aktiv, was mir zu nachtschlafender Zeit das Nachtlicht ersparte – und anderes Licht tatsächlich auch. Aber ich bin hier der Sonderling und störe angeblich den Siedlungsfrieden, weil der ausgediente Grabstein meines Großvaters in meinem Garten liegt (ohne Großvater natürlich!). Reihenhaussiedlungen sind seltsam …



Spamedy

„Danke für dein Vertrauen!"

Hallo!

*Wie angefordert übermitteln wir die deine Zugangsdaten für unser Datingportal. Benutzername: redaktion - Passwort: sx54875. Alle Funktionen wurden bereits für dich Freigeschalten und können ab sofort uneingeschränkt genutzt werden. Danke für dein Vertrauen! Wenn du in Zukunft keine weiteren Informationen von uns erhalten möchtest, klicke bitte hier *Link zu einer dubiosen Seite*.*

Ein wenig ungeschickt ist es schon, ausgerechnet die allgemeine E-Mail-Adresse der Redaktion zu verwenden. Zudem würde kein seriöses Unternehmen Accountdaten samt Passwort unverschlüsselt in einer E-Mail versenden. Wer hier glaubt, auf der angegebenen Seite den Account löschen zu können, glaubt wahrscheinlich auch, dass Zitronenfalter Zitronen falten.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Der Maulwurf

„Aus Wald wird Asphalt"

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail mit der richtigen Lösung schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

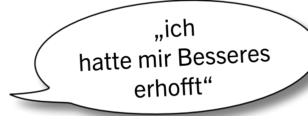
Guten Tag Herr Rosshirt,

falls bei Ihnen noch immer das „Maulwurfproblem“ besteht, verweise ich auf das gute alte „Command and Conquer: Tiberian Sun“. Dort hat man sich durch den Bau von Betonböden gegen den Angriff der unliebsamen Maulwurfspanzer (Untergrund-BMT) geschützt. Frei nach dem Motto „Aus Wald wird Asphalt“. Ich war schon immer der Meinung, dass uns auch Computerspiele lehren können.

Mit freundlichem Gruß: Haiko

Vor allem sollten Computerspiele lehren, aufmerksam auf alle Fakten zu achten. Dabei ist es Ihnen aber entgangen, dass nicht die albernen Hügel auf der Wiese das Problem sind, sondern sich das Mistvieh unter die (offenbar viel zu dünn) betonierte Terrasse gegraben hat und dort für Einbrüche sorgt. Ich würde ja vielleicht wie Mario auf den Wühler springen, wenn er sich denn zeigen würde. Aber eventuell ist mein Maulwurf ja schlicht ein Fan von Minecraft und plant etwas Größeres unter meinem Grillplatz? Momentan will er mich allerdings in Sicherheit wiegen und scheint inaktiv zu sein. Halten Maulwürde Winterschlaf? Und wenn ja, wird danach ihr Level geupdatet?

Geknickt



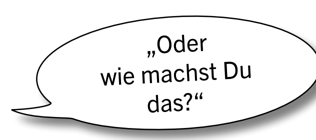
Guten Abend,

ich hatte bei Ihnen vor einer Woche zwei Sonderausgaben von PC Games bestellt und mir wurden diese heute zugestellt. Leider musste ich feststellen, dass eines der beiden Hefte einen Knick hat und beide Hefte „gewelltes“ Papier haben, als wären sie noch einmal im Wasser gewesen. Ich bin über den Zustand der Hefte sehr enttäuscht, ich hatte mir Besseres erhofft vom Äußeren. Der Inhalt ist eigentlich gut.

Mit freundlichen Grüßen, Jonah

Ich kann mich nur dafür entschuldigen, dass nur eines der beiden Hefte einen Knick hatte. Wir beschäftigen in unserem Lager extra zwei Hefteknicker, die dafür sorgen, dass jedes Heft ordnungsgemäß gefaltet wird. Vor dem Versand wird jedes Heft noch gewaschen und gründlich gewässert, damit es sauber ankommt und nicht austrocknet. Entschuldigen Sie bitte. Ich leide offenbar wieder unter vorzeitiger Artikulation. Nun ernsthaft: Wir pflegen unsere Hefte weder zu knicken noch anzufeuchten, da es kaum im Sinne des Kunden sein dürfte und zudem das Eintüten erheblich erschweren würde. In Ihrem Fall würde ich eher auf einen grobmotorischen Briefträger und Regenwetter im Verbund mit einem undichten, kleinen Briefkasten tippen. Aus Kulanzgründen habe ich jedoch veranlasst, dass Ihnen zwei neue Exemplare zugeschickt werden. Dank Ihres eher seltenen Nachnamens konnte der Vorgang leicht zurückverfolgt werden. Die Kollegen wurden dahingehend gebrieft, sich zwei Mal vom einwandfreiem Zustand zu überzeugen. Ich würde Sie jedoch bitten, dafür zu sorgen, dass es im Inneren Ihres Briefkastens trocken und dessen Klappe ausreichend groß ist. Sollten die Hefte wieder feucht sein, dann achten Sie bitte auf Spuren von Nagetierzähnen – bei der Feuchtigkeit handelt es sich dann vermutlich auch nicht um Wasser.

Glühwein



Hallo Herr Rosshirt,

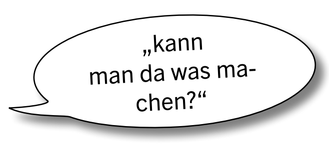
Du schreibst im letzten Heft „Die Früchte ... fischen wir heraus, pressen das Obst aus und geben den Saft auch mit in den Sud.“ Ich frage mich, wie das geht, da hat man kleingeschnittene Orangen und Zitronen ohne Schale, die 2 Stunden geköchelt waren. Mit einer Zitronen-/Orangenpresse ja wohl nicht! Ich kann mir vorstellen, das einfach in ein Handtuch zu geben und dann kräftig zu drücken, das Handtuch ist danach aber wohl nur noch als Putzlappen verwendbar (Rotweinflecken). Oder wie machst Du das? Gib mal einen Tipp. :)

Freundliche Grüße: Alex Aulbach

Hallo Herr Aulbach,

da gibt es verschiedene Methoden. Meine Mutter nahm dazu stets ein Säckchen aus Leinen, welches nur hierfür benutzt wurde. Ein Geschirrtuch leistet da ebenfalls gute Dienste und mit den Flecken muss man dann eben leben. Man kann die Früchte aber auch mit einem Löffel in einer Tasse auspressen, diese etwas schräg halten und den Sud abgießen (mit dem Löffel dabei die Früchte zurückhalten). Am einfachsten geht es mit einem Teesieb (oder sonstigen Sieb). Wer nichts davon sein Eigen nennt, füllt alles in eine schwarze Socke, die ausgepresst wird. Hierbei ist die Verfärbung zu vernachlässigen. Nein, der letzte Vorschlag war nicht ernst gemeint! Eigentlich dachte ich, dass ich bei meinen Lesern ein klein wenig Kreativität und Eigeninitiative voraussetzen könnte und nicht jede Kleinigkeit erklären muss. Sollte ich diesbezüglich zu optimistisch sein, bitte ich um Berichtigung. Allerdings habe ich auch schon in einem Rezept geschrieben, dass ein Ei in den Teig untergehoben werden muss und bekam eine Beschwerde, dass einem Leser dabei das Ei zerbrochen wäre und es nahezu unmöglich war, es wieder aus dem Teig zu bekommen und durch ein unbeschädigtes zu ersetzen.

Sicherheit



Hallo

habe mir heute das Heft 12/15 gekauft, leider kann ich Creed Liberation HD nicht nutzen. Die Sicherheit lässt mich nicht durch, kann man da was machen?

Vielen Dank: Dudium

Ja, das Problem kenne ich auch. Jede Menge schöne Frauen strömen durch den Eingang ins Innere, von dort hört man dumpf den Rhythmus der Musik. Aber wenn ich Einlass begehre, stoppt mich ein Schrank von einem Kerl mit Händen wie Kloschüsseln und einem Bizeps, der unter dem T-Shirt hervorquillt, mit den freundlichen Worten: „Eh ... Geschlossene Gesellschaft!“. Dabei versperrt er mir den Eingang. Eine kurze Würdigung der Situation ergibt, dass ich ihn mühelos zur Seite räumen könnte, wenn ich über einen Gabelstapler verfügen würde. Ich könnte dann noch den verzweifelten Versuch starten, etwas Frischgeld fallen zu lassen, was aber in neun von zehn Fällen nur die Option auf körperliche Interaktion stellen würde, während der Schrank dabei natürlich wie festgewachsen auf dem Schein stehen bleibt. Wie man in solchen Fällen Abhilfe schaffen kann, ohne wie ein Depp dazustehen, kann ich Ihnen somit leider auch nicht beantworten.

Sollte es sich tatsächlich nur um ein Softwareproblem handeln und nicht um eine Kneipe mit dem schrillen Namen „Creed Liberation HD“, wäre kompetente Hilfestellung durchaus denkbar, sofern eine aussagefähige Fehlermeldung und einige Details des verwendeten Rechners nachgereicht würden.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Taschenbillard

Nach eigenen Erhebungen mögen 97% aller Männer Billard, aber nur 0,5% haben Platz für einen eigenen Billardtisch. Der Tisch von Monsterzeug hingegen dürfte mit seinen 29 x 20 x 6 cm in die kleinste Wohnung passen. Für knapp 25 € (incl. persönlicher Widmung auf Messingplatte) ist er auch bezahlbar. Natürlich ist er nichts für Grobmotoriker. Aufgrund der Größe sind ernsthafte Partien auch kaum möglich und dass man, wenn man die weiße Kugel versenkt hat, die „Tischplatte“ abheben muss, ist ausgesprochen lästig. Ungeachtet dessen kann dennoch fast niemand die Finger von dem Teil lassen (mich eingeschlossen), seit er bei mir im Büro steht, und eine Zierde für meinen Schreibtisch ist er natürlich auch.

www.monsterzeug.de



Bildquelle: monsterzeug.de

Codefrage

„Wollte den code eingeben“

Hallo ich hab Heute mir das Pc-games geholt und Wollte den code eingeben und Mir wird gesagt das der code nicht wg Gültig ist , warum ist der code nicht Einlosbar.

MFG Philipp Hertrampf

Woher soll ich wissen, warum der Code nicht einlösbar ist? Wie so oft auf diesen Seiten könnte eine genaue Fehlermeldung sehr aufschlussreich sein. Falls sich Ihr Problem durch das Studium der Anleitung nicht lösen lassen sollte, liegt die Vermutung nahe, dass Sie auch bei der Eingabe des Codes einen etwas eigenwilligen Umgang mit Groß- und Kleinschreibung pflegten. Fragen Sie mich nicht, wie ich darauf komme …

Besorgnis

„ich mag euch“

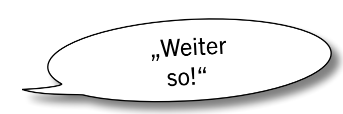
Hallo PC Games,

ich mag euch, die normalen Menschen. Aber ich mag die BRD nicht, ich mag die Chinesen nicht, ich mag die Russen nicht und ich mag die USA nicht. Ich mag keine Moneymaker. Wie gesagt, die „Geisteskranken“, die meinen, mir Nachrichten schicken zu müssen über Umwege (Fernsehen, E-Mail-Werbung, Nachrichten, Werbung) gehören zu einer „Kinderschändermafia“. Die Polizei gehört auch zur Kinderschändermafia. Die das Spiel „GTA V“ (seid euch bewusst, das das Spiel so was wie Vergewaltiger rausgebracht haben und dass da nur meine Ideen mit drin sind) rausgebracht haben und das Spiel „1886“, gehören auch zu dieser Kinderschändermafia.

Mit freundlichen Grüßen: Lukas

Als ich Ihre E-Mail empfangen und gelesen habe, suchte ich eine geraume Weile nach der versteckten Kamera. Aber selbst eine intensive Suche brachte keinen Erfolg und aus den Büros der Kollegen konnte ich kein schallendes Gelächter hören. Die scheiden also aus. Dann bleiben somit nur noch zwei Möglichkeiten: Sie haben diese E-Mail ernst gemeint oder Sie wollen mich verar… veräppeln. Letzteres nehme ich Ihnen nicht übel, aber Sie hätten das durchaus witziger und geistreicher tun können. Sollte die E-Mail ernst gemeint sein, mache ich mir mal wieder ernsthaft Sorgen um den Geisteszustand meiner Leserschaft, ganz abgesehen davon, dass mir in keiner Weise einleuchten will, was man mir mit diesen Zeilen sagen wollte. Da mir die Vorstellung, dass ich Post von Lesern bekomme, die ihr Leben unter einem Aluminiumhut oder inmitten weicher Wände verbringen, nicht unerhebliches Unbehagen verursacht, ziehe ich die erste Möglichkeit vor. Ja, mir ist schon klar, dass diese Antwort erschreckend wenig Sinn ergibt, aber das tut Ihre E-Mail ja auch nicht.

Nackt



Herr Rosshirt!

Um anderen hämischen Leserbriefen zuvorzukommen: Wie lange muss man das PC-Games-Abo haben, um Bilder von Ihnen a) ohne Hose in Ihrem Garten, b) vor meinem Bild salutierend „Alle meine Entchen“ singend, c) ausgezogen im Dodge sitzend auf Facebook (oder dann ähnlichen Medien) anschauen zu können?

PS: Weiter so! Ich hab mich diese Ausgabe wieder mal köstlich über Ihre Rumpelkammer amüsiert. :)

Freundliche Grüße: Alex Aulbach

Ich darf mich nicht beschweren, weil ich ja selbst daran schuld bin. Die nackten Geister, die ich rief, werde ich nun wohl nicht mehr los. Ich habe keine Ahnung, warum mich nun plötzlich so viele ohne Hose sehen wollen. Ehe ich diesen Scherz auf meinen Seiten machte, war das Interesse an einem hosenlosen RR eher unterentwickelt, um nicht zu sagen nicht vorhanden. Zur hosenlosen Gartenbegehung lasse ich mich nicht weiter ein und interessanterweise ist nacktes Autofahren nicht mit Erregung öffentlichen Ärgernisses gleichzusetzen, da das Wageninnere nicht zur Öffentlichkeit gehört. Ich schweife schon wieder ab.

Ungeachtet des guten Geschmacks, vom tieferen Sinn erst gar nicht zu reden, sei hier klargestellt, dass derartiges Fotomaterial unter keinen Umständen den Weg auf Facebook (oder ein ähnliches Medium) finden wird. Die wenigen Fotos auf meinem lustlos geführten Facebook-Account müssen reichen und sind – bis auf die von meinem Hund – allesamt mit Hose. Allerdings nicht mit meiner Hose. Ich tauche dort bildlich nämlich nicht auf.

Facility Manager



Hallo,

Mein Tipp ist, dass es sich hierbei (12/2015) um euren Hausmeister beziehungsweise in Fachkreisen „Facility Manager“ handelt.

Liebe Grüße: Lennart Hinsch aus Düsseldorf.

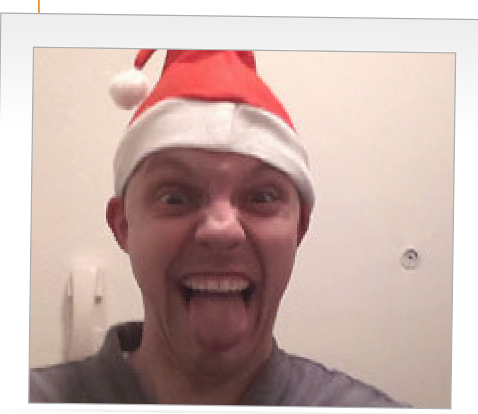
PS: sehr lustiger Abschnitt die Rumpelkammer

Nein, hierbei handelt es sich keineswegs um unseren Facility Manager. Wir optimieren stets unsere differenzierten Kernkompetenzen, um den Paradigmenwechsel der verbindlichen Kundenzufriedenheit zu übertreffen. Dazu ist unabdingbar eine erreichbare Bezugsperson vonnöten, welche hilft, beim Bezieher unserer gedruckten und/oder digitalen Erzeugnisse kein Deprivationssyndrom aufkommen zu lassen, und welche sich, notdürftig unkenntlich gemacht, auf dem Foto befand. Kurzfassung: Falsch getippt.

PS: Vielen Dank.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Markus ist noch in Weihnachtsstimmung,



David ist in Neuseeland,



und nur die arme Moni ist in der Arbeit.

Rossis Speisekammer

Heute: Kokos-Süppchen


Foto: Fotolia / © nickola_che

Wir brauchen:

- 1 kleines Stück Ingwer
- 1 Chilischote
- 1 Zwiebel
- 1 kl. Dose gestückelte Tomaten
- 250 ml ungesüßte Kokosmilch
- 3 Lauchzwiebeln
- 4 EL Olivenöl
- 2 EL Sesamöl
- eine Scheibe Brot

Zuallererst borgen wir uns einen Pürierstab, falls wir nicht selbst einen haben – ohne so ein Ding wird das Rezept leider nichts.

Die Zwiebel wird geschält und in kleine Würfel geschnitten. Auch den Ingwer kleinschneiden, ebenso die Chili. Wer es nicht so scharf mag, entfernt vorher die Kerne – ich lasse sie drin. Das alles dünsten wir in zwei Esslöffeln Olivenöl an. Zur Not geht auch jedes andere Öl, zum Beispiel Sonnenblumenöl. Dann rühren wir die Tomaten (samt Saft) und die Kokosmilch unter. Das alles muss jetzt bei kleiner Hitze mindestens zehn Minuten vor sich hin köcheln.

In dieser Zeit schneiden wir die Lauchzwiebeln in kleine Ringe und braten sie im restlichen Öl etwas an. Dann aus der Pfanne nehmen und zur Seite stellen. In der Pfanne rösten wir jetzt noch das Brot an, welches wir vorher gewürfelt haben.

Jetzt müssen wir die Suppe möglichst fein pürieren und schmecken sie mit etwas Zucker und Salz ab. Nun nur noch portionsweise verteilen und auf jede Portion ein klein wenig Sesamöl, Pfeffer (am besten grob gemahlen), die Lauchzwiebeln und die Brotwürfel geben. Fertig. Wer es gern würziger mag – ein Spritzer Tabasco passt prima dazu.

Tipp: Wer keine Lauchzwiebeln mag, kann sie auch weglassen. Ich gebe auch gerne noch zusätzlich ein paar angebratene Speckwürfel auf die Suppe.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

Januar 2006

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

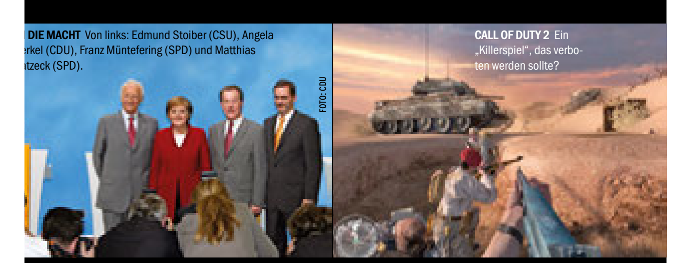


▶ Eine prall gefüllte Ausgabe mit jeder Menge Tests. Passend zur Weihnachtszeit fuhren viele Hersteller hochkarätige Titel auf.

JUGENDSCHUTZ

Will die Regierung jetzt Spiele verbieten?

Die Parteien CDU/CSU und SPD bilden unter Kanzlerin Angela Merkel die neue Bundesregierung. In dem gemeinsam beschlossenen Koalitionsvertrag sind nun für Spieler sehr merkwürdige Punkte bezüglich Jugendschutz aufgetaucht. Die aktuellen Regelungen seien „angesichts der rasanten Entwicklung im Bereichs der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten", heißt es auf Seite 106. Unter anderem über ein „Verbot von ‚Killerspielen'" wollen die Politiker vorrangig sprechen. Das Unwort „Killerspiele" tauchte zum ersten Mal im Zusammenhang mit dem Schulmassaker in Erfurt 2002 auf. Welche Spiele die Verantwortlichen damit genau meinen, bleibt weiterhin unklar.



DIE MACHT Von links: Edmund Stoiber (CSU), Angela Merkel (CDU), Franz Müntefering (SPD) und Matthias Platzeck (SPD). FOTO: CDU

CALL OF DUTY 2 Ein „Killerspiel", das verboten werden sollte?

Spielpolitik!

Videospiele als Sündenbock, das gibt's immer wieder.

Spätestens seit den furchtbaren Ereignissen des Amoklaufs in Erfurt im Jahre 2002 rückte das Thema der „Killerspiele" und Gewalt in Videospielen konkret ins politische Geschehen Deutschlands. Der Jugendschutz müsse verschärft werden, darüber waren sich die Koalitionsparteien Ende 2005 einig. Inzwischen ist der Streit um brutale Spiele aus der Öffentlichkeit weitgehend verschwunden, zumindest was ein kategorisches Verbot betrifft. Vielmehr wird – einem Ende September 2015 veröffentlichten Artikel auf www.spiegel.de zufolge – „von vielen Seiten gute Arbeit der USK" bescheinigt Auch heute gibt es keine eindeutigen wissenschaftlichen Ergebnisse darüber, inwieweit Actionspiele die Gewaltbereitschaft von Menschen tatsächlich beeinflussen. Kriminologe und Spieleskeptiker Nummer eins in Deutschland, Christian Pfeiffer, konnte es aber nicht lassen, das Thema Gewaltspiele wieder hochkochen zu lassen. So äußerte er sich nach den jüngsten Terroranschlägen in Paris gegenüber dem Redaktionsnetzwerk Deutschland (RND) mit den Worten: „Terroristen könnten sich als virtuelle Figuren in Onlinespielen wie *World of Warcraft* an einem bestimmten Ort als Gruppe getroffen und die Anschläge in Paris geplant haben. Es ist durchaus denkbar, dass die Attentäter von Paris vor den Anschlägen virtuell das Töten trainierten und sich daran berauscht haben."

Neue Gesichter?!

Strukturversuch

Durch die Zusammenlegung der Einzelredaktionen von PC Games und PC Action in einen großen Redakteurs-Pool schufen wir die Ressorts. Sprich, die jeweiligen Experten für die verschiedenen Genres sollten sich als heftübergreifendes Team gemeinsam um die monatlich anstehenden Tests, Vorschauen und anderen Spieleartikel ihres Fachbereichs kümmern. Auf Dauer bewährte sich diese Strukturform leider nicht.

Aus den

Action

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Testmuster lief nicht im Mehrspieler-Modus

Donnerstag, 10. November 2005: Das **Battlefield 2** Add-on **Special Forces** landet in der Redaktion. Endlich können wir auch bei Nacht mit eingeschaltetem Restlichtverstärker um die Flaggen kämpfen, den Gegnern Tränengas vor die Füße werfen, erstmals mit einer Mi-24 Hind oder dem AH-64 Longbow abheben und uns dank Kletterhaken in Schwindel erregende Höhen emporschwingen! Um Punkt 12 Uhr folgt die Ernüchterung. Die von



Ansichtssache

Der Game-Girl-Kalender für 2006

Ob die Abo-Aktion mit dem „neckischen" Foto-Wandkalender voller leicht bekleideter Damen in Spiele-Outfits als gelungenes PR-Gimmick oder als geschmackloser, wenn nicht sogar sexistischer Ausrutscher zu werten ist, sei an dieser Stelle mal dahingestellt. Wir wollen jedoch wissen: Wer von euch war tatsächlich im Besitz dieses seltenen Wandschmuckwerkes?

Voll Retro!

Kostenlose PC-Games-Ausgaben

Seit November dieses Jahres bieten wir für euch einen coolen Service in unserer kostenlos erhältlichen App. Alle vier Wochen veröffentlichen wir dort drei alte Ausgaben der PC Games, beginnend mit der Erstausgabe! Die App-Variante unterstützt dabei Volltextsuche. Und ab sofort gibt es obendrein die aktuelle Vor-10-Jahren-Ausgabe: kostenlos für Abonnenten, 99 Cent für Normalkunden.

Test-Attacke: Haufenweise gute Wertungen

Weihnachten 2005 war es kaum möglich, sich für ein gutes Spiel zu entscheiden – es gab einfach zu viele!



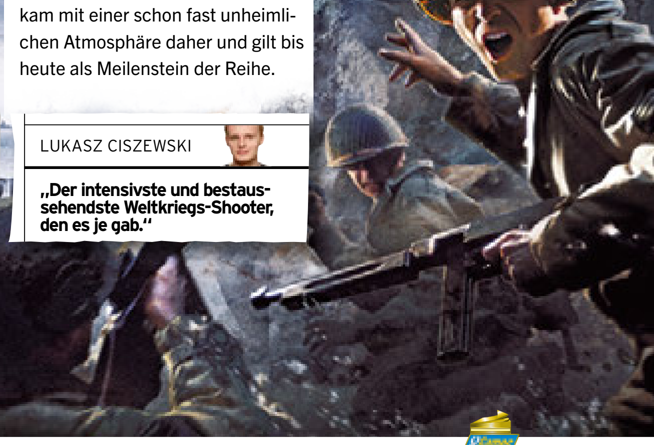
Pandemic Studios hatte vor zehn Jahren schon die Raumschlachten im Gepäck, die wir im aktuellen *Star Wars: Battlefront* noch vermissen.

ANSGAR STEIDLE 

„Klasse für eine schnelle Partie zwischendurch. Aber bitte gegen menschliche Spieler."

PC-GAMES-TESTURTEIL		
MEHRSPIELER	Grafik	Gut (81)
83	Sound	Sehr Gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (76)
	Einzelspieler	Befriedigend (76)

Battlefront 2



Der zweite Teil des WW2-Shooters kam mit einer schon fast unheimlichen Atmosphäre daher und gilt bis heute als Meilenstein der Reihe.

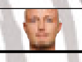
LUKASZ CISZEWSKI

„Der intensivste und bestaussehendste Weltkriegs-Shooter, den es je gab."

Call of Duty 2

GOLD AWARD 91 01/2006

Kurzweilig inszeniert, bot die Spielverwurstung der Filmvorlage *Peter Jackson's King Kong* unterhaltsame Action mit toller Kino-Atmosphäre.

HARALD FRÄNKEL 

„Wenn einfach einfach einfach ist: Schlichtes Spielprinzip mit großer Wirkung."

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Gut (80)
82	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

King Kong

Vor zehn Jahren fuhr *Need for Speed: Most Wanted* an die Spitze des Genres, zu Recht, wie wir finden. Leider gelingt das dem aktuellen *Need for Speed* nur ansatzweise.

CHRISTIAN SAUERTEIG

„Ein echter Renner: Need for Speed Most Wanted ist mein Rennspiel-Highlight 2005."

Need for Speed Most Wanted

GOLD AWARD 90 01/2006

DIRK GOODING 

„X3 ist wie ein Festtagsbraten, der fünf Minuten zu früh aus dem Ofen geholt wurde."

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Sehr Gut (92)
80	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

X3: Reunion

Was VW mit dem Golf kann, schafft Egosoft schon lan... tisch runderneuerten Ableger der X-Serie veröffentlic...

Typisch Egosoft, enthielt zwar auch *X3* etliche Bugs, war aber dennoch klasse spielbar und keine Katastrophe wie das verpatzte *X: Rebirth*.

Die Hollywood-Hommage in *The Movies* zählt für uns bis heute zu den besten Ideen von P. Molyneux. Beginnend mit der Stummfilmzeit konnte man eine vielschichtige Kino-Historie spielen.

STEFAN WEISS

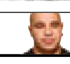
„Ein erfrischendes Spielkonzept, leider noch nicht ganz perfekt umgesetzt."

The Movies

Geld, Glanz, Glamour regiert die Welt – und ganz besonders Hollywood. Dank The Movies können nun ...



Gute Spiele im Wilden Westen gab und gibt es nur sporadisch. *Gun* war einer dieser Vertreter. Doch wo bleibt *Red Dead Redemption* für PC? Geplant war es laut Rockstar nie, doch unser Wunsch einer Umsetzung bleibt bestehen.

AHMET ISCITÜRK 

„Gun ist nicht frei von Fehlern, doch mein Spiel des Monats ist es trotzdem."

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Befriedigend (71)
83	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

Gun

Erst erfährt Colton White, dass sein Vater ga... Vater ist. Dann wird der alte Herr auch noch ... gejagt. Ein mieser Tag, aber ein verdammt ...



REPLAY: Drei Ego-Revolutionäre der 90er

Von: Peter Bathge

Wie *System Shock*, *Thief* und *Deus Ex* die Welt der Ego-Shooter für immer veränderten.

SCREENSHOT-INFO

Sahen die Spiele damals wirklich schon so gut aus?

Die meisten Bilder in diesem Artikel sind unter Zuhilfenahme von HD-Mods (etwa *Brutal Doom* für *Doom*) oder offiziellen Neuveröffentlichungen (*System Shock: Enhanced Edition*) entstanden.

Damals waren sie innovativ und neuartig, heute sind sie und ihre Erben nicht mehr wegzudenken aus der Spielelandschaft. Ohne ihren Einfluss würden wir vielleicht immer noch ausschließlich *Doom*-Klone spielen und das virtuelle Schleichen wäre eine Randerscheinung, kein heiß geliebtes Sub-Genre. Über 20 Jahre nachdem sie die Branche für immer verändert haben, werfen wir einen Blick zurück auf *System Shock*, *Thief* und *Deus Ex* – und auf das legendäre Studio, dessen Name in der ein oder anderen Form mit dem Erfolg aller drei Titel auf ewig verbunden ist: Looking Glass.

Frische Ideen aus dem Spiegel

Das US-Studio, bei dem unter anderem Designer wie Warren Spector und Harvey Smith (*Dishonored*) ihr Handwerk lernen, gehört 1992 zu den Pionieren der 3D-Grafik. Noch unter dem Namen Blue Sky Productions schließt Looking Glass die Arbeiten an *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* ab. Bereits zuvor hatten Rollenspiele wie *Wizardry* die Ego-Perspektive genutzt, doch der Ausflug in den Untergrund der *Ultima*-Welt ist eines der ersten Spiele, das texturierte Umgebungen, Polygon-Objekte und ein Beleuchtungssystem kombiniert. Kurz darauf feiert id Software seinen eigenen Durchbruch in der 3D-Technologie mit einem indizierten *Wolfenstein*-Spiel. Der Welterfolg *Doom* perfektioniert die Technik kurz darauf (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Und was machen die Kreativlinge bei Looking Glass? Die adaptieren 1994 die mit *Ultima Underworld* gewonnenen Erkenntnisse für eine komplett neue Engine. Angeödet vom Fantasy-Trott zweier *Ultima Underworld*-Spiele entscheidet sich das Team für ein Cyberpunk-Setting: *System Shock* ist geboren.

„Look at you, hacker"

Was *System Shock* bis heute auszeichnet, ist zum einen die Atmosphäre. Als anonymer Hacker sind wir auf einer fremdartigen Raumstation Cyborgs, Mutanten und der mörderischen KI-Persönlichkeit Shodan ausgeliefert. Der Nachfolger *System Shock 2* sollte dieses Gefühl der Bedrohung noch auf die Spitze treiben, doch bereits Teil 1 erschuf eine glaubwürdige, auf vielfache Weise manipulierbare Spielwelt. Im Rückblick haben wir das Auftreten glaubwürdiger Spielwelten zu einem guten Teil *System Shock* zu verdanken, denn das Team von Looking Glass baute schon 1992 Umgebungen, in denen der Spieler mit etlichen Objekten interagieren konnte. Terminals ließen sich hacken, Kameras zerstören oder deaktivieren, Schalter drücken. In den Taschen herumliegender Leichen fanden sich nützliche Gegenstände. Zudem war *System Shock* nicht linear angelegt: Der Weg des Spielers bis zur Endsequenz war nicht streng vorgezeichnet, unterwegs ließen sich viele Umwege einlegen.

Damit sich der Spieler besonders intensiv mit der Raumstation Citadel beschäftigte und um das Gefühl der Isolation zu verschärfen, setzte Looking Glass auf einen einfachen Kniff: Die Entwickler entfernten alle freundlichen NPCs aus dem Spiel und verbannten somit auch Dialogsysteme mit Multiple-Choice-Antwortmöglichkeiten. Den Wechsel von der Erkundung

DIE GESCHICHTE DER EGO-PERSPEKTIVE

Was als Vehikel für simple Ballerspiele begann, entwickelte sich über die Jahre zur bevorzugten Perspektive für einige der intensivsten Erlebnisse der Spielegeschichte.

Die Anfänge der Ego-Perspektive gehen zurück bis ins Jahr 1974, doch erst der Einsatz echter 3D-Umgebungen und einer frei beweglichen Kamera in den frühen 90er-Jahren sorgte für den Durchbruch entsprechender Spiele – vorrangig als Teil der sogenannten Ego-Shooter. Allerdings gab es auch frühe Beispiele komplexerer Spiele mit Ego-Ansicht, etwa Bethesdas *The Elder Scrolls 2: Daggerfall* von 1996. 15 Jahre später spielten wir *Skyrim*.

DIE ANFÄNGE


id Softwares Engine war in der Lage, Texturen und Höhenunterschiede darzustellen.
DOOM (1993)


Einer der 3D-Pioniere mit Ego-Perspektive und texturierten Oberflächen.
ULTIMA UNDERWORLD (1992)


Machte detaillierte Umgebungen und Storytelling im Vorbeigehen hoffähig.
SYSTEM SHOCK (1994)

1992
1993
1994

DIE GOLDENE ÄRA




Zwecks stärkerer Story-Einbindung sah man den Helden in Dialogen von außen.
DEUS EX (2000)

Schleichen statt schießen – ein revolutionärer neuer Ansatz. Licht und Schatten spielen eine große Gameplay-Rolle.
THIEF (1998)

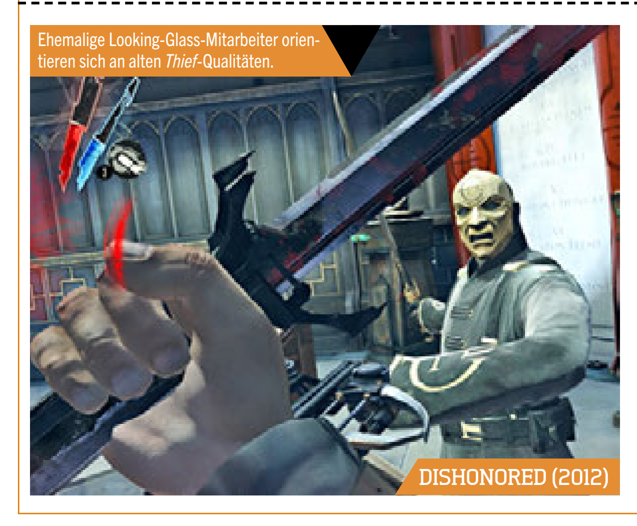

Erweiterte die Shooter-Konventionen um Skripts und einen starken Story-Fokus.
HALF-LIFE (1998)

UNREAL (1999)
Epics Shooter-Klassiker setzt als einer der ersten auf farbige Lichtquellen und Texturen, die Oberflächen von Materialien detaillierter als je zuvor darstellen.

SYSTEM SHOCK 2 (1999)
Irrational Games setzt auf Horror, fantastisches Level-Design und mehr RPG-Elemente.

THIEF 2 (1999)
Rundum verbesserter Nachfolger, der das innovative Konzept verfeinert.

1998
1999
2000


Ehemalige Looking-Glass-Mitarbeiter orientieren sich an alten *Thief*-Qualitäten.
DISHONORED (2012)

DIE MODERNE


Erreichte neue Grafik-Höhen und setzte ein Ausrufezeichen in Sachen Gegner-KI.
CRYSIS (2007)


Schlauchige Levels und noch mehr Skripts erlauben eine bombastische Inszenierung.
COD: MODERN WARFARE (2007)

BIOSHOCK (2007)
Mit ihrer Hommage an *System Shock 2* treiben Ken Levine und Irrational Games ihre Vorliebe für einzigartige Szenarien und ausgefuchste Geschichten auf die Spitze.

DX: HUMAN REVOLUTION (2011)
Das Prequel greift Entscheidungsmöglichkeiten und unterschiedliche Verhaltensweisen des Originals auf. Wie schon *Deus Ex* ist es bei Veröffentlichung kein Grafik-Knaller.

2007
2011
2012

der Spielwelt zu einem Dialogbildschirm empfand Looking Glass nämlich als zu krass. Stattdessen erzählen Funksprüche, Tagebucheinträge und E-Mails die Geschichte und ihre Hintergründe, während wir uns durch die Raumstation bewegen – vieles davon ist optionaler Lesestoff. Die Methode bewährt sich. Nicht umsonst lassen sich auch heute noch in etlichen Spielen wie *Alien: Isolation* Audio-Logbücher oder E-Mails aufstöbern. Die Geschichte wird einem so quasi nebenbei nähergebracht und der Spieler verliert nie die Kontrolle über die Bewegung seines Alter Egos.

Die damals revolutionäre 3D-Technik unterstützte unter anderem schräge Ebenen in den Levels, aber ulkigerweise keine dreidimensionalen Polygon-Charaktere. Für deren Einbau reichte die Zeit nicht. Dennoch trug die Engine zur Illusion bei, einen realen Ort zu erkunden und unmittelbar in der Haut des Hacker-Helden zu stecken. Anders als *Ultima Underworld* erlaubte *System Shock* dem Spieler, in jede Richtung zu blicken. Außerdem konnte er springen, kriechen, Wände erklimmen und sich nach rechts und links lehnen. Letztere Funktion sollte sich bei Looking Glass' nächstem populären Titel als wichtig erweisen: *Thief*.

Deus Ex ist intelligenter als gewöhnliche Ego-Shooter, bietet aber auch die Option auf rabiates Vorgehen.

Den Charakter des *Deus Ex*-Helden J.C. Denton formen wir selbst – durch die Vergabe von Skillpunkten, durch Entscheidungen in Dialogen, aber auch einfach dadurch, wie wir spielen.

„Könnten wir hier drüben noch ein paar Fackeln haben?“

Thief, in Deutschland unter dem Namen *Dark Project: Der Meisterdieb* vertrieben, sollte Ego-Perspektive und Schwertkämpfe kombinieren, dem ursprünglichen Designer Ken Levine (*Bioshock*) schwebte ein Action-Rollenspiel vor. Doch während der Entwicklung verschob sich der Fokus. Mehr oder weniger zufällig stieß das Team auf einen neuen, vielversprechenden Gameplay-Kern: Statt Gegner frontal anzugehen, wird verdecktes Vorgehen belohnt. In der Rolle von Meisterdieb Garrett schleicht sich der Spieler an Gegner heran, muss Lichtverhältnisse und Bodenbelag einkalkulieren, um ungesehen und ungehört ans Ziel – reiche Beute in Form von Gold und Juwelen – zu gelangen. Auf Action und Tempo wie in einem Ego-Shooter wird zugunsten knisternder Spannung verzichtet. Die düstere Atmosphäre und die geheimnisvolle Handlung steigern das Spielvergnügen zusätzlich. Genau wie *System Shock* ist *Thief* offen designt: Durch den Einsatz unabhängiger Systeme wie einer komplexen KI-Berechnung ist ein sogenanntes „emergent gameplay“ möglich. Der Spieler wird also dazu ermutigt, auch solche Verhaltensweisen auszuprobieren, an die das Entwickler-Team gar nicht gedacht hat – das komplette Gegenteil von skriptlastigen Spielen der Ära nach dem Release von *Call of Duty: Modern Warfare*.

Thief ist aber nicht nur in dieser Hinsicht ein Meilenstein. Auch heute noch begeistert das Spiel durch eine interaktive Weltensimulation, in der sich zahllose Gegenstände benutzen lassen. So können wir etwa Fackeln mit Wasserpfeilen löschen. Mit seinem konfliktscheuen Gameplay-Fokus stellte sich *Thief* 1998 gegen die damaligen Ego-Shooter-Konventionen und begründete das Genre der Schleichspiele, für das bereits

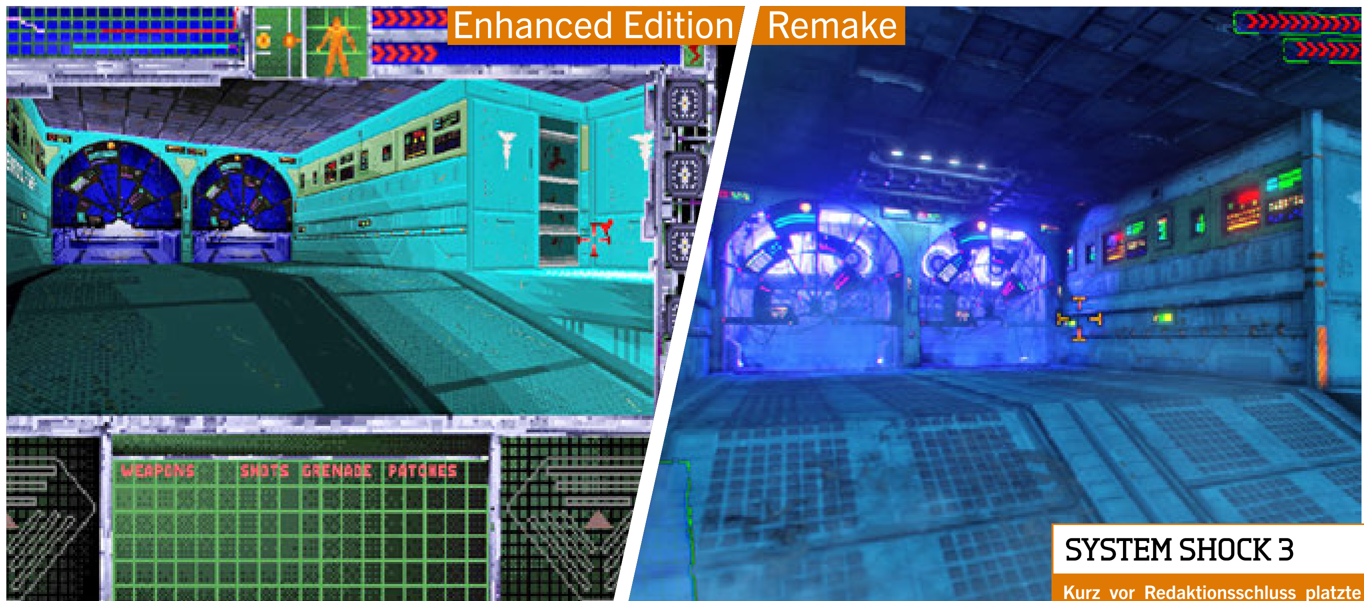


System Shock zentrierte das Fadenkreuz noch nicht, der Cursor ließ sich mit der Maus frei bewegen.


Nachdem man so viele Rambo-Helden gespielt hat, war der schwächliche Garrett aus *Thief*, der sich in die Schatten drückt, etwas ganz Neues.

SYSTEM SHOCK: SO SIEHT DAS REMAKE AUS

Der Entwickler Night Dive Studios kümmert sich nach Veröffentlichung der *Enhanced Edition* von *System Shock* (siehe Kasten unten) als Nächstes um eine komplette Neuauflage des wegweisenden Meisterwerks. Erste Bilder zeigen die bekannte Citadel-Raumstation in der neuesten Version der Unity-Engine, die beim Remake zum Einsatz kommt. Night Dive Studios will den Geist der Vorlage bewahren und steht dafür in Kontakt mit ehemaligen Mitarbeitern von Entwickler Looking Glass. Einige davon arbeiten bekanntlich bereits am dritten Teil. Einen Veröffentlichungstermin für das von Grund auf neu programmierte Remake gibt es bislang nicht.



1987 Hideo Kojimas *Metal Gear* den Grundstein gelegt hatte.

„You were just a prototype, Denton!“
Als *Thief* noch den Arbeitstitel *Dark Camelot* trug, arbeitete auch ein Mann am vermeintlichen Schwertkampf-Spiel, der bereits an der Entwicklung von *System Shock* beteiligt war: Warren Spector. Als Spector 1996 dem Jon-Romero-Studio Ion Storm beitritt und sich vier Jahre später mit *Deus Ex* ein Monument setzt, schließt sich der Kreis. Denn *Deus Ex* kombiniert Elemente aus *Thief* und *System Shock* zu einem der besten PC-Spiele der Geschichte.

Deus Ex wirkt auf den ersten Blick wie ein Ego-Shooter, ist aber tatsächlich ein Rollenspiel mit Inventar und Charakterentwicklung. Das große Thema des Spiels: Entscheidungen. Dem Spieler stehen in jedem Level unterschiedliche Wege zum Ziel offen, er kann diplomatisch agieren, sich durchballern oder an Gegnern vorbeischleichen. Nie zuvor wurden einem die Konsequenzen des eigenen Handelns derart transparent vor Augen geführt, hatten getroffene Entscheidungen so krasse Auswirkungen auf die Geschichte, das Gameplay, die Fähigkeiten des Hauptcharakters und den Spielverlauf.

Deus Ex zeichnet sich zudem durch einen starken Fokus auf die Erzählung aus, der auch im Jahr 2000 noch ungewöhnlich war. In der Rolle des biomechanisch aufgewerteten Agenten J.C. Denton kommen wir einer weltweiten Verschwörung auf die Schliche. Die für diesen Zweck gestaltete Cyberpunk-Welt setzte Maßstäbe. Damit befeuerte *Deus Ex* – genau wie *System Shock* und *Thief* zuvor – nicht nur die Fantasie unzähliger Spieler. Nein, es inspirierte auch eine ganze Generation von Entwicklern, die der Ego-Perspektive bis heute eine zusätzliche Existenzberechtigung abseits ihres Einsatzes in Ballerorgien verleihen. ❑

SYSTEM SHOCK 3

Kurz vor Redaktionsschluss platzte die Bombe: Im Auftrag von Lizenzinhaber Night Dive Studios entsteht ein dritter Teil der legendären Serie.

Für die Entwicklung zeichnet das Indie-Studio Otherside Entertainment verantwortlich. Dort arbeiten auch einige Designer der Vorgänger. Otherside Entertainment werkelt zurzeit zudem an einem geistigen Nachfolger von *Ultima Underworld*, dem per Kickstarter finanzierten *Underworld Ascendant*.

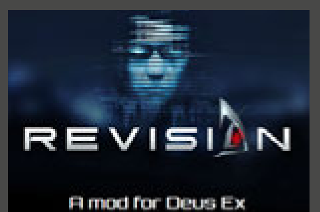

KI-Gegenspielerin Shodan kehrt in Teil 3 zurück – inklusive Sprecherin Terry Brosius.

SO SPIELT IHR DIE DREI KLASSIKER HEUTE

Alte Spiele auf modernen PCs und Betriebssystemen zum Laufen zu bringen, ist oft kompliziert. Mit diesen Fan-Mods und Neuveröffentlichungen gibt es keine Probleme.

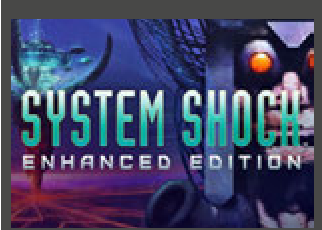
DEUS EX: REVISION

Dieses gewaltige Mod-Projekt fügt dem Spiel nicht nur Widescreen-Auflösungen und HD-Texturen hinzu. Nein, die Hobby-Programmierer haben auch einen erweiterten Soundtrack aufgenommen und einige Orte im Spiel dezent überarbeitet. Wer *Deus Ex* auf Steam besitzt, kann die Modifikation dort bequem herunterladen. Obacht: Disc-Versionen und die auf Gog.com erhältliche DRM-freie Fassung des Spiels werden nicht offiziell unterstützt.



SYSTEM SHOCK: ENHANCED EDITION

Die offizielle Neuveröffentlichung von Entwickler Night Dive Studios ist über Steam und auf Gog.com als Download erhältlich und kostet knapp zehn Euro. Grafische Verbesserungen dürft ihr hier nicht erwarten, die gibt es erst im Remake (siehe Kasten oben). Allerdings unterstützt die *Enhanced Edition* Widescreen-Auflösungen und erlaubt das freie Belegen der Tasten. Außerdem haben die Macher einige Bugs des Originals beseitigt.



THIEF GOLD HD

Knapp vier Jahre hat es bis Version 1.0 der Mod gedauert. Der grafische Sprung im Vergleich zum Original ist deutlich. Besonders die Lichteffekte zeigen sich drastisch verbessert, aber auch Texturen wurden teils ausgetauscht. Für die Installation benötigt ihr eine Version von *Thief Gold*, egal ob als Download oder Disc. Vor der HD-Mod (Download: bit.ly/1MgoCsw) müsst ihr den Fan-Patch TFix 1.22 installieren. Den findet ihr unter bit.ly/1mni7iP.



Fallout 4: Guides und Mods

Von: Maik Koch, David Martin und Felix Schütz



Die Fundorte aller Wackelpuppen

In *Fallout 4* alle 20 der kleinen, unscheinbaren Wackelpuppen finden? Mit unserem Guide zu den wichtigen Sammelobjekten kein Problem! Die Wackelpuppen – im Englischen „Bobbleheads" genannt – verleihen eurem Charakter dauerhafte, teils sehr mächtige Boni. Lasst euch die Figürchen also nicht entgehen! Auf ein paar Exemplare stoßt ihr übrigens automatisch im Rahmen der Hauptquestreihe. So erhaltet ihr beispielsweise schon früh die Wahrnehmungs-Wackelpuppe während der Hauptaufgabe „Wenn die Freiheit ruft": Sobald ihr Prestons Gruppe im Museum der Freiheit gefunden habt, braucht ihr in diesem Raum nur den Schreibtisch weiter hinten zu untersuchen – dort findet ihr die nützliche Figur. Wo ihr die 19 anderen Puppen findet, zeigt euch diese Tabelle.

Alle Fundorte der 20 Wackelpuppen

Wackelpuppen	Effekt	Fundort	Beschreibung
Stärke	+1 Stärke	Mass-Fusion-Gebäude	Auf der Metallskulptur an der Wand oberhalb des Lobby-Tisches.
Wahrnehmung	+1 Wahrnehmung	Museum der Freiheit	Nachdem ihr Preston Harveys Truppe gefunden habt, schaut ihr zum Schreibtisch weiter hinten im Raum.
Ausdauer	+1 Ausdauer	Poseidon Energy	Poseidon Energy findet ihr ganz im Südosten der Karte. Im zentralen Übergang im mittleren Raum oben auf einem Schreibtisch mit Computer. Achtet auf die Raider.
Charisma	+1 Charisma	Parsons-State-Irrenanstalt	Das Gebäude findet ihr im Nordosten. Begebt euch in den Administrationsbereich. Im Büro von Jack Cabot findet ihr die Wackelpuppe.
Intelligenz	+1 Intelligenz	Stadtbibliothek Boston	Nordöstlich von Diamond City findet ihr die Bibliothek. In der Bibliothek sucht ihr die nordwestlichste Ecke. Im Mechaniker-Raum findet ihr die Wackelpuppe.
Beweglichkeit	+1 Beweglichkeit	Wrack der FMS Northern Star	Im Südosten der Karte findet ihr das Wrack. Ganz an der obersten Spitze des Schiffs liegt der Bobblehead neben einem Beiboot.
Glück	+1 Glück	Spectacle Island	Östlich vom Wrack der Northern Star liegt Spectacle Island. Am Südufer liegt ein Boot (grüne Farbe) vor Anker. In einem Spind findet ihr die Wackelpuppe.
Dietrich	Das Knacken von Schlössern wird vereinfacht.	Galerie Pickman	Die Galerie befindet sich westlich der Old North Church. Habt ihr Pickman in den Tunnels gefunden, erledigt seine Komparsen. Auf dem Boden zwischen zwei Säulen im letzten Tunnelraum wartet das Objekt der Begierde.
Energiewaffen	+25 Prozent kritischer Schaden mit Energiewaffen.	Fort Hagen	In der Kommandozentrale des Forts sucht ihr die Küche bzw. Kantine auf. Zwischen zwei Kühlschränken findet ihr die Wackelpuppe.
Feilschen	Preise permanent um 5 Prozent besser (Kauf & Verkauf).	Longneck Lukowskis Konservenfabrik	Innerhalb des oberen Verbindungsganges nordwestlich im Hauptraum der Fabrik.
Große Waffen	+ 25 Prozent kritischer Schaden mit großen Waffen.	Vault 95	In den Quartieren im nördlichsten Raum neben einem Radio.
Kleine Waffen	+25 Prozent kritischer Schaden mit kleinen Waffen (außer Energiewaffen).	Gunners Plaza	Im westlichen Teil des Gebäudes auf dem Übertragungs-Tisch des Raumes mit On-Air-Schriftzug. Gunners Plaza findet ihr südlich von Diamond City, bevor auf der Map das Küstengebiet beginnt.
Medizin	Stimpacks heilen 10 Prozent mehr TP.	Vault 81	Befreit Curie aus dem geheimen Teil der Vault. In ihrem Raum findet ihr auch die kostbare Wackelpuppe.
Nahkampf	+ 25 Prozent kritischer Schaden mit Nahkampfwaffen.	Trinity Tower	Ganz oben im Turm findet ihr einen Raum mit Begleiter Strong und Rex Goodman. In diesem Raum steht die Wackelpuppe auf einem Tisch.
Reparatur	Fusionskerne halten in Powerrüstungen 10 Prozent länger.	Corvega-Fertigungsanlage	Nachdem ihr das Kraftwerk von Raidern befreit habt, nehmt ihr den Ausgang zum Dach des Gebäudes. Klettert bis ganz nach oben. Neben der großen, blauen Kugel findet ihr die Wackelpuppe.
Schleichen	Charakter ist 10 Prozent schwerer zu entdecken.	Dunwich Borers	Im Steinbruch kämpft ihr euch nach unten. Die Raider sind echt hartnäckig. Unten gibt es einen Eingang in den Berg. Ballert euch ganz nach unten und erledigt die Anführerin. Danach gelangt ihr in einen Bereich mit Ghulen und komischen Visionen. Neben dem Terminal für Area 4 steht die Wackelpuppe auf dem Tisch.
Sprache	Alle Händler haben 100 Kronkorken mehr zum Handeln.	Vault 114 (via Park Street Station)	Befreit in der Hauptquest Nick Valentine und ihr findet im gleichen Raum die Wackelpuppe.
Sprengstoff	+ 15 Prozent Schaden durch Sprengstoffe.	Saugus Ironworks	Im Nordosten der Map befindet sich das Gebäude. Über die Laufstege gelangt ihr zum Ofenbereich. Kämpft euch dort durch und schnappt euch die Puppe auf einer der Konsolen.
Waffenlos	+ 25 Prozent kritischer Schaden durch waffenlose Angriffe.	Atom-Cats-Werkstatt	Im Südosten der Map befindet sich die Werkstatt. Auf dem rostigen Auto in Hauptgebäude findet ihr die Wackelpuppe.
Wissenschaft	Beim Hacken von Terminals gibt es einen Extra-Versuch.	Vault 75 (Maldan Middle School)	Südöstlich von Covenant findet ihr das Gebäude samt Vault. In der Ebene 3 findet ihr einen Schreibtisch, bei dem ihr die Kantine überblicken könnt.

Legendäre und einzigartige Waffen

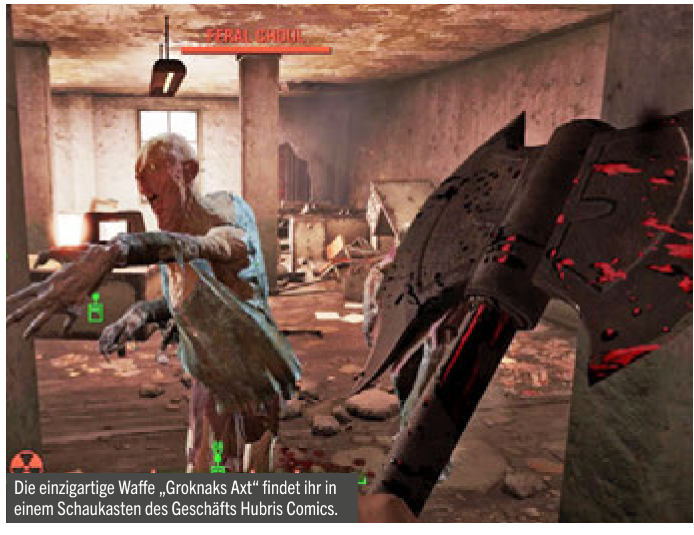
Egal ob als Questbelohnung, als Fundstück in einer verlassenen Vault oder als Beute von legendären Gegnern – in *Fallout 4* sammelt ihr allerhand einzigartige und außergewöhnliche Waffen ein. Auf dieser Seite erhaltet ihr zunächst eine Übersicht aller Spezialeffekte, die ihr bei legendären Waffen finden könnt. Diese Effekte sind stets zufällig gewählt und können nicht an Werkbänken verändert werden. Legendäre Waffen (und Rüstungen) erhaltet ihr in erster Linie von legendären Gegnern, die mit einem Sternchen markiert sind – sobald ihr einen solchen Feind besiegt habt, solltet ihr auf jeden Fall sein Inventar durchsuchen! Fast jeder legendäre Gegner hinterlässt so ein Item mit Sondereffekten. Außerdem könnt ihr legendäre Ausrüstung auch in Schatzkisten und sogar im Angebot mancher Händler finden – stattet dem Markt von Diamond City auf jeden Fall einen Besuch ab! Legendäre Waffen sind aber noch nicht alles: Es gibt auch einzigartige Waffen, die mit noch mächtigeren Effekten aufwarten. Wo ihr dieses kostbare Kampfgerät erbeutet, verrät euch die Übersicht auf der nächsten Seite.

Alle legendären Effekte für Waffen im Überblick

Legendäre Gegner lassen legendäre Waffen fallen, nachdem ihr sie besiegt habt. Legendäre Waffen sind in *Fallout 4* durch ein Sternchen-Symbol markiert. Sobald ihr einen solchen Widersacher erledigt habt, findet ihr eine Waffe mit einem solchen Attribut zufällig bei der Leiche des Feindes. Die folgende Tabelle erläutert die Effekte.

Legendäre Waffen-Effekte	Beschreibung
Anstachelnd	2x Schaden, wenn das Ziel volle Lebenspunkte hat
Automatisch	Automatik-Feuer
Blutbefleckt	Mehr Schaden, je niedriger die eigenen TP
Brand	Steckt das Ziel in Brand, + 15 Schadenspunkte
Brutal	25 Prozent mehr Schaden und Schaden auf Körperteile, höherer Rückstoß
Des Berserkers	Höherer Schaden, je niedriger die eigene Schadenresistenz
Des Ghultöters	50 Prozent mehr Schaden bei Ghulen
Des Giftmischers	Giftschaden über 10 Sekunden
Des Junkies	Mehr Schaden, je häufiger Entzug
Des Kammerjägers	50 Prozent mehr Schaden gegen Insekten und Mirelurks
Des Kavalleristen	10 Prozent weniger Schaden bei Blocken und Sprints
Des Killers	50 Prozent mehr Schaden gegen Menschen
Des Mutantentöters	50 Prozent mehr Schaden gegen Supermutanten
Des Pirschers	Erhöhte Präzision, AP-Kosten vor Kampfbeginn (Schleichangriff)
Des Problemlösers	50 Prozent mehr Schaden gegen Roboter
Des Sanitäters	Heilung statt Schaden
Des Wächters	15 Prozent weniger Schaden im Stand
Des Jägers	50 Prozent mehr Schaden gegen Tiere
Doppelschuss	Zusätzliches Projektil
Durchschlagend	Aufheben von 30 Prozent Schaden- und Energieresistenz des Gegners

Legendäre Waffen-Effekte	Beschreibung
Einfrierend	10 Punkte Kryoschaden, Einfrieren bei kritischer Treffer
Endlos	Magazingröße unendlich (kein Nachladen nötig)
Erschütternd	Gegner taumelt bei Gelegenheit
Explosiv	Projektil explodiert, 15 Punkte Flächenschaden
Flink	Geschwindigkeit beim Zielen um 75 Prozent höher
Glückswaffe	15 Prozent schnellere Balkenaufladung für krit. Treffer, kritische Treffer mit 2x Schaden
Gnadenlos	AP-Leiste bei kritischer Treffer aufgefüllt
Kniekracher	20 Prozent Chance auf verkrüppelnden Bein-Treffer
Mächtig	25 Prozent höherer Schaden
Mit Plasma	Plus 10 Schadenspunkte (Energie), Chance auf Schmelzen
Nachtaktiv	Höherer Schaden in der Nacht, niedrigerer Schaden am Tag
Schnell	25 Prozent schnellere Feuerrate, 15 Prozent schneller nachladen
Schnell ziehbar	25 Prozent weniger AP-Kosten
VATS-verbessert	Bessere Trefferchance im VATS, 25 Prozent niedrigere AP-Kosten
VATS-verbessert	40 Prozent weniger AP-Kosten
Verärgernd	Raserei durch kritische Treffer
Verkrüppelnd	50 Prozent höherer Körperteilschaden
Verstrahlend	50 Punkte Strahlungsschaden zusätzlich
Verwundend	Blutungsschaden mit 25 Schadenspunkten
Wütend	Höherer Schaden bei weiteren Treffern am gleichen Ziel



Die einzigartige Waffe „Groknaks Axt“ findet ihr in einem Schaukasten des Geschäfts Hubris Comics.



Mods und Rohstoffe solltet ihr euch für legendäre Waffen aufheben – verbraucht also nicht zu viel Ressourcen für herkömmliche Knarren.

Alle einzigartigen und außergewöhnlichen Waffen

Spezielle und einzigartige Waffen erhaltet ihr beispielweise für erfüllte Quests und erledigte Bossgegner, ihr findet sie aber auch gut versteckt im Ödland sowie bei speziellen Händlern. In dieser Tabelle zeigen wir euch alle Fundorte und Effekte der außergewöhlichen Knarren in *Fallout 4*.

Einzigartige Waffe	Fundort	Besonderheit
Abrechnung (Kettenklinge)	Kauf bei Stufe-4-Werkstatt-Händlern	15 Prozent weniger Schaden im Stand
Auf-Gut-Glück-Knarre (Maschinenpistole)	Kauf bei Karawanenhändler Cricket	Explodierende Kugeln, 15 Schadenspunkte Flächenschaden
Automatische Lasermuskete	Zu Beginn von Minutemen-Quest „Die atomare Option"	Automatik-Feuer
AX90-Wut (Plasmawaffe)	Kauf bei Teagan (Bruderschafts-Luftschiff Prydwen)	50 Prozent mehr Schaden gegen Supermutanten
Baseballschläger d. World Series 2076	Unter Rathaus d. Jamaica Plain (Verkauf an Moe Cronin möglich)	Chance auf Gegner Wegschleudern
Big Boy (Fatman)	Kauf bei Arturo in Diamond City	Zusätzliches Projektil abgefeuert
Big Jim (Rohrzange)	Walden Pont	20 Prozent Chance auf Verkrüppeln d. Beine
Breitseiter	Belohung für Nebenquest"Die letzte Reise der USS Constitution"	-
Der Hauptgewinn (44er)	Zahlenrätsel im Vitale-Pumpenhaus lösen (Nebenraum mit Überseekoffer)	Brandschaden von 15
Die letzte Minute (Gaussgewehr)	Kauf bei Stufe-4-Werkstatt-Händlern	50 Prozent mehr Schaden auf Körperteile
Dönermesser	Schmelzofen im Besitz von Slag	Zusätzlicher Energieschaden
Eddies Frieden (44er)	Nebenquest Nick Valentine „Was lange währt ..."	Höherer Körperteilschaden
Einäscherer	Nach Nebenquest „Das große Graben" Fahrenheit anschließen	Chance, Gegner in Brand zu setzen
Endurteil (Gatling-Laser)	Ältester Maxson der Bruderschaft. Erledigt ihn während „Prydwen Down" (Institut) oder „Abgründe des Krieges" (Railroad)	25 Prozent schneller feuern, 15 Prozent schnelleres Nachladen
Erlöser	Belohung nach „Spionagehandwerk" (Railroad)	Höhere V.A.T.S.-Trefferchance, 25 Prozent weniger AP-Kosten
Experiment 18-A (Plasmawaffe)	Material-Händler im Institut	25 Prozent schneller feuern, 15 Prozent schnelleres Nachladen
Freund des Ödländers (10mm)	Kauf bei Deb (Bunker Hill)	50 Prozent mehr Schaden auf Körperteile
Funkleitfeuer	Nach Nebenquest „Da gibt es Monster"	Raketenschlag von U-Boot Zaos
General Chaos Rache (Chin. Offiziersschwert)	Kauf bei Trudy (Drumline Diner)	50 Prozent höherer Schaden gegen Roboter
Gerechtigkeit (Kampfflinte)	Kauf bei Penny (Covenant)	Chance auf Taumeln
Gleisgewehr	Belohnung nach „Verdeckt im Untergrund" (Railroad)	Feuert Bolzen, die Gegner an die Wand nageln
Grognaks Axt	Schaukasten von Hubris Comics	Blutungsschaden und Taumeln
Gute Absichten (Lasergewehr)	Gunner-Anführer Clint auf Freeway-Brücke	Raserei durch kritische Treffer
HalluciGen-Gasgranate	Anleitung und Teile im Keller von HalluciGen Inc.	60 Sekunden Raserei
Instituts-Peilsender (Granate)	Vor der Quest „Prydwen Down" zur Unterstützung	Synths spawnen zur Unterstützung am Abwurfort
Junk Jet (Schrott-Gewehr)	ArcJet-Systems bei „Ruf zu den Waffen" (Bruderschaft)	Schrott als Munition nutzen
Kelloggs Pistole (44er)	Während „Wiedersehen macht Freude" in Kelloggs Besitz	Volle AP nach kritischem Treffer
Kremvhs Zahn	Im Wasserloch am Ende vom Dunwich-Steinbruch	Höherer Schaden, fügt Zielen Gift- und Blutungsschaden zu
Le Fusil Terribles (Kampfflinte)	Kapitänskajüte Libertalia	25 Prozent mehr Schaden und Schaden auf Körperteile, höherer Rückstoß
Lorenzos Artefakt (Gamma-Kanone)	Quest „Haus der Cabots" abschließen	Gegner wegstoßen
Old Faithful (Lasergewehr)	Kauf bei Arturo in Diamond City	2x Schaden, wenn Gegner volle Lebenspunkte hat
Partystarter (Raketenwerfer)	Kauf bei KL-E-O in Goodneighbor	50 Prozent mehr Schaden gegen Menschen
Pickmans Klinge (Messer)	Schließt euch Pickman an	Höherer Schaden durch Schleichangriffe, Blutung, außergewöhnlicher Schaden
Plasmawerfer des Wächters	Kauf bei Proktor Teagan nach Paladin-Rang	2x Schaden, wenn Gegner volle Lebenspunkte hat
Prototyp PA77 (Lasergewehr)	Meister-Safe in University Credit Union	Unendlich großes Magazin
Rasende Powerfaust	Swan in Boston Common erledigen	Höherer Schaden bei weiteren Treffern am gleichen Ziel
Reba II (Jagdgewehr)	Bei sonstiger Quest „Barney Rook" Barney helfen	50 Prozent mehr Schaden gegen Insekten und Mirelurks
Rechtmäßige Herrschaft (Lasergewehr)	Belohnung von Paladin Danse nach „Ruf zu den Waffen"	2x Schaden von kritischen Treffern, kritische-Treffer-Balken füllt sich 15 Prozent schneller
Rockville Slugger (Baseballschläger)	Kauf bei Moe in Diamond City	40 Prozent weniger AP-Kosten
Shem-Drowne-Schwert	Nebenquest Nick Valentine „Der Goldene Grashüpfer"	Extra Strahlungsschaden
Tod von oben (Raketenwerfer)	Kauf bei Proktor Teagan nach Paladin-Rang	75 Prozent schnellere Bewegung beim Zielen
Todeskrallen-Handschuh	Belohnung für „Ein teuflischer Auftrag"	-
Tüftel-Tom-Spezial (Jagdgewehr)	Kauf bei Tüftel-Tom im Railroad Hauptquartier	Höhere Präzision, höhere AP-Kosten im VATS, während Schleichangriff
Überlebender-Special (Lasergewehr)	Paladin Brandis – Diebstahl, Erledigen oder Überreden zur Rückkehr in die Bruderschaft (Bruderschaftquest: Die verschollene Patrouille)	Höherer Schaden, je niedriger die Gegner-Lebenspunkte
Virgils Gewehr (Instituts-Gewehr)	Virgils Höhle im Leuchtenden Meer (Diebstahl oder Erledigen)	50 Prozent höherer Schaden gegen Supermutanten
Wazergewehr	Belohnung von Shaun, nachdem ihr die drei Quests nach Ende der Hauptquest des Insituts abschließt	Unbegrenze Größe des Magazins

Die ersten nützlichen Mods

Selbst Munition herstellen? Das Baulimit aufheben? Das Interface verbessern? Alles möglich dank Mods! Obwohl das offizielle Modding-Tool „Creation Kit“ erst Anfang 2016 erscheinen soll, haben findige Spieler nämlich schon jetzt eine ganze Reihe an Mods ausgetüftelt, mit denen sich *Fallout 4* ein wenig aufpeppen lässt. Hier stellen wir euch die ersten brauchbaren Modifikationen vor. Da diese Mods stetig weiterentwickelt werden, haben wir für unseren Überblick darauf verzichtet, genaue Installationsanweisungen anzufügen – denn die können sich jederzeit ändern. Beachtet außerdem, dass manche Mods durch offizielle Patches für das Hauptspiel unbrauchbar werden können. Sollte das der Fall sein, besucht ihr am besten wieder die entsprechende Seite auf www.nexusmods.com – in der Regel werden die Mods nämlich zügig aktualisiert und wieder mit der neuen Patch-Version lauffähig gemacht.

WICHTIGER HINWEIS!
Das Herunterladen und Installieren von Mods erfolgt selbstverständlich auf eigene Gefahr! Wir übernehmen keine Verantwortung für zerschossene Spielstände, defekte Installationen oder andere Probleme, die durch eine Mod entstehen können. Ebenso leistet Bethesda keinen Support für Mods. Wenn also eine Mod nicht so funktioniert wie geplant, solltet ihr euch an den jeweiligen Hersteller wenden.

Quelle: Alle Bilder in diesem Artikel stammen von www.nexusmods.com.

FULL DIALOGUE INTERFACE

Diese einfache Mod überarbeitet die Dialogdarstellung in *Fallout 4*. So werden alle vier Gesprächsoptionen nun komplett ausgeschrieben dargestellt, außerdem ordnet das Spiel sie untereinander in einer Liste an – dadurch erinnert das Dialog-Interface stärker an die Vorgängerspiele.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/1235



TRUE STORMS: WASTELAND EDITION

Eine hochwertige und sehr beliebte Mod, die das komplette Wettersystem von *Fallout 4* überarbeitet. Sie sorgt für intensiveren Regen, bessere Partikel- und Beleuchtungseffekte, dichtere Nebel- und Sturmdarstellung und einiges mehr.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/4472



NEXUS MOD MANAGER

Das beliebte Tool unterstützt in der aktuellen Version auch *Fallout 4*. Mit dem Nexus Mod Manager lassen sich die einzelnen Modifikationen bequem installieren und verwalten. Das Tool wird auch für einige der hier vorgestellten Mods benötigt.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/news/12655

SHADOW BOOST

Weil *Fallout 4* besonders an Orten mit vielen Objekten, etwa Städten und Siedlungen, weitaus mehr Schatten berechnen muss, kann es auch bei ansonsten flüssiger Darstellung zu Performance-Einbrüchen kommen. Das lässt sich unter anderem auf die Shadow Draw Distance zurückführen, die das Rendern von Schatten in der Ferne bestimmt. Mit der Shadow-Boost-Mod wird der standardmäßig feste Wert dynamisch angepasst. Das ist abhängig von der Anzahl der Objekte, deren Schatten dargestellt werden müssen.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/1822

UNLIMITED SETTLEMENT OBJECTS UND SETTLEMENT SUPPLIES EXPANDED

Zwei unterschiedliche Mods rund ums Crafting, die sich aber prima ergänzen. „Unlimited Settlement Objects“ sorgt dafür, dass ihr eure Siedlungen beliebig und ohne Objektbegrenzung ausbauen könnt. Die zweite Mod „Settlement Supplies Expanded“ fügt dem Spiel mehr als 400 Objekte (Version 2.5) hinzu, die man beim Bauen von Siedlungen verwenden kann.

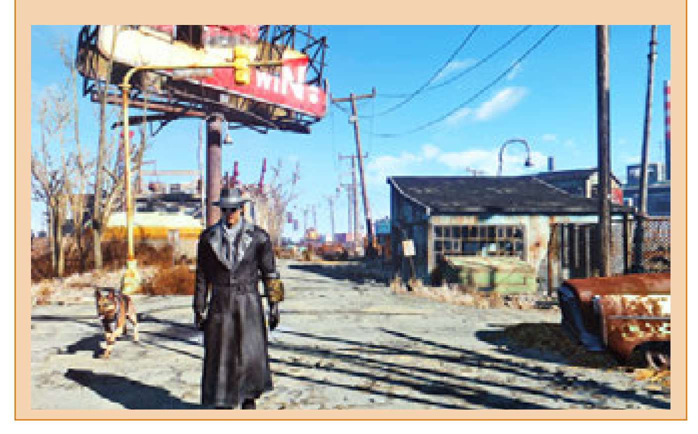
Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/1145
Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/132



ENHANCED WASTELAND PRESET FÜR SWEETFX

Noch vor dem Release von *Fallout 4* wurde das „Enhanced Wasteland"-Preset zum Download veröffentlicht. „Enhanced Wasteland" ist ein SweetFX-Preset, das die Optik des Rollenspiels auf dem PC ein wenig aufpeppt. Konkret soll es für eine „lebendigere" und „weniger verwaschene" Umwelt sorgen, indem es etwa die Farbgebung anpasst und neue Grafikfilter hinzufügt.

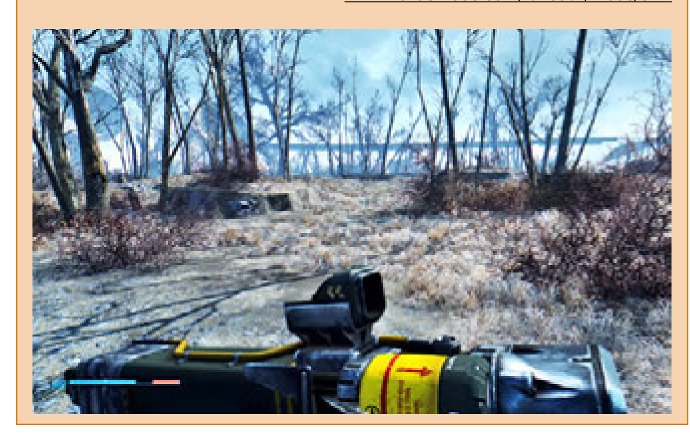
Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/40



LOWERED WEAPONS

Kleine Mod mit großer Wirkung: Dank „Lowered Weapons" ragt eure Waffe nicht mehr unnatürlich mitten ins Bild hinein, stattdessen wird sie realistisch zur Seite geneigt. Das nimmt deutlich weniger Platz im Bildausschnitt ein, ihr seht also schlichtweg mehr von der Umgebung. Sobald ihr die Waffe abfeuert, nimmt sie natürlich ihre normale Position ein.

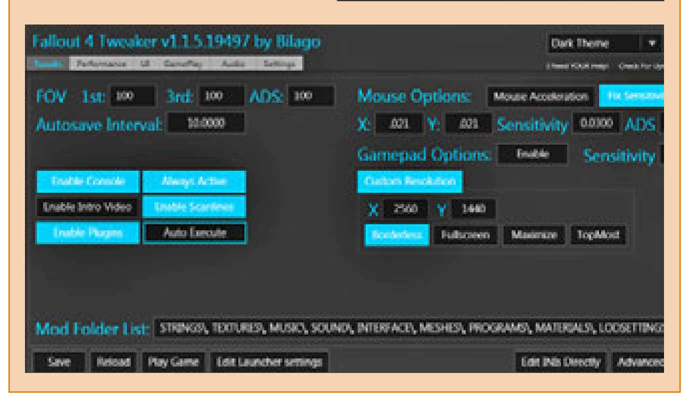
Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/522



FALLOUT CONFIGURATION TOOL

Das kleine Tool erlaubt es, wichtige Einstellungen in den INI-Dateien zu verändern, ohne dass der Spieler von Hand darin herumtippen muss. So lassen sich beispielweise die Intro-Videos abschalten, die Maus-Beschleunigung ändern oder das Sichtfeld unkompliziert anpassen.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/102



CRAFTABLE AMMUNITION

Mit dieser Mod wird das Spiel um ein Handwerk-Feature ergänzt, das an *Fallout: New Vegas* angelehnt ist: Ihr dürft nun selbst eure Munition herstellen. Zu diesem Zweck errichtet ihr einfach eine brandneue Werkbank in eurer Siedlung, an der ihr dann verschiedene Munitionstypen herstellen oder zerlegen könnt.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/1018



TEXTURE OPTIMIZATION PROJECT

Fallout 4 läuft nicht bei jedem PC-Spieler wirklich reibungslos. Ein Grund sind die großzügig bemessenen Texturen, die standardmäßig etwa für Böden in 2048x2048 Pixeln und bei Pflanzen und anderen Objekten in 1024x1024 aufgelöst sind. Diese Textur-Modifikation hat darum ausnahmsweise mal nicht das Ziel, *Fallout 4* in neuem Glanz erstrahlen zu lassen. Stattdessen ersetzt sie einige der unnötig hochauflösenden Texturen durch komprimiertere, kleinere Varianten. Auf diese Weise soll sich die Framerate verbessern, ohne dass sich nennenswerte visuelle Qualitätseinbußen erkennen lassen.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/978



ANY MOD ANY WEAPON



Lust auf einen Gatling-Raketenwerfer mit Zielfernrohr, Elektrospule und Trommelmagazin? Dank dieser Mod könnt ihr nun alle Waffenmodifikationen frei kombinieren und so die verrücktesten, mächtigsten Knarren zusammenbauen.

Link: www.nexusmods.com/fallout4/mods/4515





XMG A506

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ (2,6 - 3,5 GHz)
- 8 GB DDR3 1866 RAM • 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • ohne Betriebssystem
- inklusive NBA 2k16-Steam Code

PL6X12




MSI GP62-2QEi58H11FD Leopard Pro

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i5-4210H (2,90 GHz)
- 8 GB DDR3L-RAM • 128 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 950M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Free DOS

PL6MA2



EVGA GeForce GTX 980 Ti Superclocked+ ACX 2.0+

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980 TI
- 1102 MHz Chiptakt (Boost: 1190 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- Backplate • DirectX 12, OpenGL 4.4
- ACX2.0+ Kühllösung (0dB bei geringer Last)

JFXZ0A00



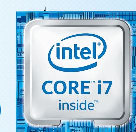
Mushkin Scorpion Deluxe PCIe SSD 480 GB

- Solid-State-Drive • MKNP44SC480GB-DX
- 480 GB Kapazität • 2160 MB/s lesen
- 1960 MB/s schreiben • 4x SandForce SF-2281
- 107.000 IOPS • PCIe 2.0 x8

IMJMUX02







ASUS G752VL-GC057T

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Non Glare (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 128 GB SSD, 1000 GB SATA • NVIDIA GeForce GTX 965M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Microsoft® Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A86



G.Skill Ripjaws KM780 RGB

- mechanische Cherry MX RGB Schalter
- n-Key-Rollover (NKRO) mit 100% Anti-Ghosting
- integrierte Makrofunktion mit 6 Makrotasten
- weiche Handgelenkablage, Halterung für Mauskabel

NTZW01



Logitech G910 Orion Spark RGB Mechanische Gaming-Tastatur

- Die schnellste mechanische Gaming-Tastatur der Welt.
- exklusive, mechanische Romer-G-Switches
- intelligente RGB-Beleuchtung
- Arx Control-Integration • USB

NTZLG4



SHARK ZONE K20

- solide Gaming-Tastatur mit LED-Beleuchtung
- Gaming-Modus mit deaktivierter Windows-Taste
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- integrierte Handballenauflage

NTZS62



Razer Diamondback

- optische Lasermaus • 16.000 dpi
- 7 programmierbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 1000 Hz Ultrapolling
- On-The-Fly Sensivitätseinstellung möglich
- Razer-Synapse-fähig

NMZR57



ASUS PB287Q

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort • HDMI/MHL, Audio

V6LO55



Alpenföhn "Brocken 2 PCGH"

- CPU-Kühler • für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- 1150, FM2, FM2+, 2011-3, 1151
- 10 Heatpipe-Verbindungen
- 2x 140-mm-Lüfter

HXLE64



SHARK ZONE H30

- Stereo-Headset
- Ohrumschließend
- Lautstärkeregler
- Kopfhöreranschluss 1x 3.5 mm

KH#S56

XBOX ONE



Microsoft Xbox One

- Xbox One Bundle
- 500 GB HDD
- 1 Controller, Batterien, HDMI Kabel, Headset
- inklusive Lego Movie Spiel

QO#M1C

Dampfmaschinen im Test



Seite 102 Der Steam Controller ist auf den Markt gekommen und mit ihm die ersten Steam Machines. Was die können, zeigt unser Test.

Steam Machine statt Spiele-Mini? Ach nee



Frank Stöwer

„Was lange währt, wird endlich gut", lautet eine deutsche Redewendung. Ob die für den seit Kurzem erhältlichen Steam Controller sowie die ersten, von Händlern wie Alienware, Alternate oder Zotac angebotenen „Dampfmaschinen" (siehe S. 102 ff.) gilt, weiß ich als Besitzer eines für das Spielen am Fernseher voll tauglichen Mini-PCs nicht so recht. Einerseits ersetzt das zugegeben innovative Valve/Steam-eigene Eingabegerät weder Maus und Tastatur noch das klassische Xbox-360-/Xbox-One-Gamepad. Andererseits scheue ich mich davor, trotz möglicher Dual-Boot-Funktion das Steam OS, dessen Unterbau ein Debian Linux ist, auf meinen potenten Mini-Rechner zu installieren, der sozusagen meine eigene Steam Machine mit Windows-10-Basis bildet. Geht man nämlich von der Optik aus, so ist kein Unterschied zwischen der Oberfläche von Steam OS und dem Steam'schen Big Picture Modus unter Windows auszumachen. Dazu kommt, dass viele aktuellen Spiele per Open-GL-Wrapper für Linux fit gemacht werden und meist deutlich langsamer als unter Windows 10 laufen. Wofür also das Ganze? Soll ich etwa dem OS-Riesen aus Redmond die Stirn bieten oder zu viel Geld für teils doch mit renderschwacher Hardware bestückte Rechner im Kleinstformat ausgeben? Da sag ich „Nein", zocke weiter mit Stoes Spiele-Mini und bleibe bei Windows 10.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware kann man flüssig spielen und wie viel Geld muss dafür investiert werden? Das beantworten wir anhand von drei Referenz-Rechnern aus drei Preisklassen.



Seite: 110



Seite: 111



Seite: 112



Dampfmaschinen

Mit dem Erscheinen des Steam Controllers finden auch die ersten Steam Machines den Weg auf den Markt. PC Games sieht sich das Betriebssystem, seine Performance sowie einige Steam Machines genauer an.

Von: Reinhard Staudacher, Matthias Spieth

Kurz nach dem Erscheinen von Windows 8 gehörte Gabe Newell, der Chef von Valve, zu den schärfsten Kritikern des neuen Betriebssystems. Inwieweit das der Grund für die Initiierung des hauseigenen Steam OS war, ist nicht bekannt. Auf jeden Fall dauerte es nach dem Windows-8-Release nicht lange, bis Gabe Newell mit der Steam-OS-Ankündigung herausplatzte: ein Linux-OS, das für Steam und Spiele auslegt ist und einen eigenen Controller mitbringt, der auch nicht für Gamepads ausgelegte Spiele bedienbar machen soll.

Das Betriebssystem erschien recht schnell, zumindest als Beta-Fassung. Der Controller ließ jedoch recht lange auf sich warten. Das hat sich nun jedoch geändert, weshalb so langsam die ersten offiziellen Steam Machines erscheinen. Wir nehmen dies zum Anlass, einen Blick auf das Betriebssystem zu werfen und die ersten verfügbaren Steam Machines zu testen.

DIE INSTALLATION DES GAMING-LINUX

Für Steam OS hat sich Valve Debian als Unterbau ausgesucht, eine Distribution, die großen Wert auf stabile Software legt, auch auf Kosten der Aktualität. Das Unternehmen hinter Steam macht hier also keine Experimente, denn Debian dient auch als Basis für das bekannte Ubuntu, worauf wiederum viele andere Distributionen fußen. Das ist vor allem für die Software-Vielfalt ein großer Vorteil.

Wie die meisten Linux-Distributionen auch, ist Steam OS kostenlos und wird beispielsweise bei den PCGH-Kollegen unter pcgh.de/steamos von Valve zum Download angeboten. Die Erstellung eines Installationsmediums ist einfach: Ihr braucht einen Stick mit mindestens 2 Gigabyte Kapazität, den ihr mit FAT32 formatiert und auf den ihr anschließend das 1,5 Gigabyte große Zip-Archiv entpackt, das ihr heruntergeladen habt.

Die Installation selbst unterscheidet sich von der anderer Linux-Varianten. Valve empfiehlt hier ausschließlich die Verwendung von Steam OS im UEFI-/GPT-Modus. Zwar gibt es modifizierte Varianten, die auch normale MBR-Partitionen („Master Boot Record") verwenden, jedoch entstehen diese in Community-Arbeit und ohne den offiziellen Segen von Valve. Für die Installation muss also die UEFI-Boot-Funktionalität aktiviert sein. Zudem darf Secure-Boot nicht eingeschaltet sein. Falls ihr bei eurer Hauptplatine diese Funktion nicht komplett deaktivieren könnt, solltet ihr sie zumindest auf „other OS" stellen, da das UEFI sonst keine unsignierte Kernel laden wird.

Anschließend startet ihr euren Rechner neu und drückt die Taste zum Aufrufen des Menüs, in dem ihr das Boot-Medium auswählt. Bei den meisten Mainboards erreicht ihr diese Funktion über F8 oder über F11. Wählt hier einen Punkt mit eurem USB-Stick, dem ein „UEFI:" voransteht – anders als bei MBR-basierten Systemen muss nicht mehr das Medium mittels diverser Flags selbst als bootfähig markiert sein, das UEFI liest die Daten auf der Partition

selbstständig und stößt dann die Steam-OS-Installation an.

SCHNELL UND MÖGLICHERWEISE SCHMERZHAFT

Nun sollte euch auch schon der erste Bildschirm des Bootloaders begrüßen. Hier könnt ihr festlegen, wie ihr die Installation durchführen wollt. Es gibt sowohl einen automatischen als auch einen Experten-Modus. Den ersten Modus empfehlen wir Nutzern, die noch keine Erfahrung damit haben, wie man ein System für Linux partitioniert.

Allerdings müsst ihr hierbei unbedingt beachten, dass der Installer in diesem Modus ohne Rücksicht auf Verluste das erste Laufwerk in der vom UEFI übermittelten Aufzählung formatiert und dieses voll für Steam OS in Beschlag nimmt. Falls das euer Windows-Laufwerk ist, dann wird auch selbiges ohne nennenswerte Warnung komplett gelöscht. Die Standard-Formatierung der Festplatte durch Steam OS sieht eine EFI-Partition (ca. 500 Megabyte), eine Root-Partition, eine Recovery-Partition und eine Swap-Partition (jeweils etwa 10 Gigabyte) vor. Der Rest des Datenträgers dient als Home-Partition (Linux-Variante der eigenen Dateien/Dokumente), wo dann auch Steam die heruntergeladenen Spiele ablegt.

HOLZHAMMER

Falls ihr auf den Installer im „Expert Mode" zurückgreift, dürft ihr die Partitionierung eigenständig festlegen, das System aber auch als Dual-Boot-Setup neben einem vorab installierten Windows betreiben. Steam OS greift dafür auf den Standard-Debian-Installer zurück und begrüßt euch nach dem Abfragen der Sprache und anderen lokal abweichenden Optionen mit dem gleichen Partitionierungsvorschlag, wie er bei der automatischen Variante ohne Rückfrage vorgenommen wird. Diesen könnt ihr hier aber auch durch einen Klick auf „Änderungen an den Partitionen rückgängig machen" verwerfen und eine eigene Aufteilung vornehmen. Das Verkleinern von Windows-Partitionen müsst ihr vor der Installation von Steam OS in Windows vornehmen. Das Partitionierungsprogramm von Steam OS war auf unserem System dazu nicht in der Lage. Wählt hier nun den freien Speicher. Hier könnt ihr die Partitionierung nun manuell vornehmen. Alternativ funktioniert es auch, den freien Speicher auszuwählen und anschließend den automatischen Partitionsvorschlag zu übernehmen. Das Aufteilungsschema gleicht dem des automatischen Modus, nur dass keine vorhandenen Festplattenunterteilungen gelöscht werden.

Mit einem Klick auf „Weiter" wird die neue Festplattenunterteilung geschrieben und die Installation gestartet. GRUB („Grand Unified Bootloader") sollte ebenfalls automatisch installiert und die vorhandene Windows-Installation im Bootmenü eingefügt werden. Die Installation an sich ist nun abgeschlossen.

An dieser Stelle empfehlen wir nochmals besonders jenen, die im Umgang mit Linux nicht routiniert sind, vor dem Start mit Steam OS ein Back-up anzulegen und nicht benötigte HDDs eventuell vom System zu trennen. Bereits ein falscher Klick kann dafür sorgen, dass euer vorhandenes Produktiv-System unwiederbringlich gelöscht wird.

STEAM OS IN BETRIEB NEHMEN

Nachdem ihr die Partition abgeschlossen und der Installer Steam OS auf die Festplatte kopiert hat, bootet das Betriebssystem erst mal auf den Desktop. Hier wird sofort im Anschluss Steam heruntergeladen und installiert. Zudem werden die Hintergrundbilder von GRUB und der Bootscreen gegen die Steam-OS-Varianten ausgetauscht. Nach einem weiteren Neustart kopiert ein Tool noch automatisiert die Recovery-Partition auf euer System. Wählt nun im darauffolgenden Menü „reboot", um die Einrichtung des Systems endgültig abzuschließen.

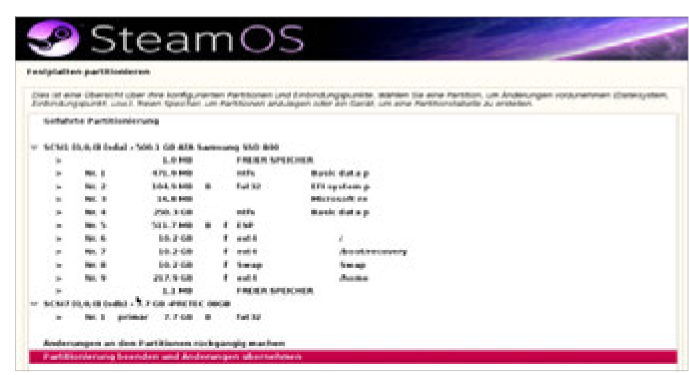
Nun ist Steam OS für die Verwendung bereit, nach dem nächsten Start wird automatisch Steam im Big-Picture-Modus aufgerufen. Der Startvorgang verläuft dabei nahtlos und man bemerkt zu keiner Zeit, dass ein Linux unter der Oberfläche werkelt. Etwas ärgerlich ist dabei, dass das Betriebssystem standardmäßig keine Stand-by-Funktion zu kennen scheint: Das System muss in der Regel immer neu starten, was bei Steam Machines ohne SSD schon mal ein Weilchen dauern kann.

STEAM OS IM DETAIL

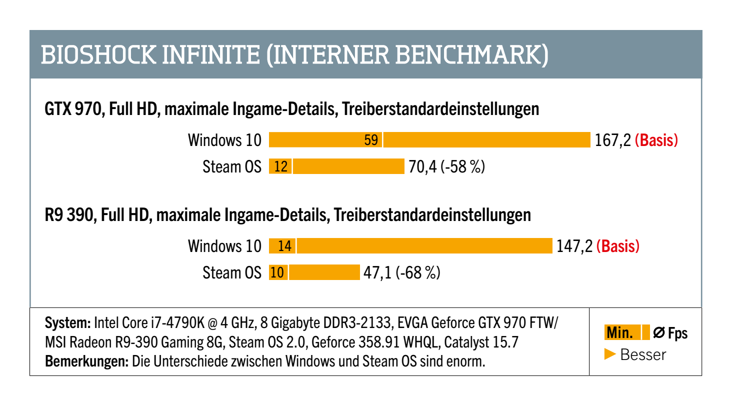
Optisch unterscheidet sich die Oberfläche von Steam OS nicht von der des Steam'schen Big Picture Modus unter Windows. Es gibt drei große Punkte, welche

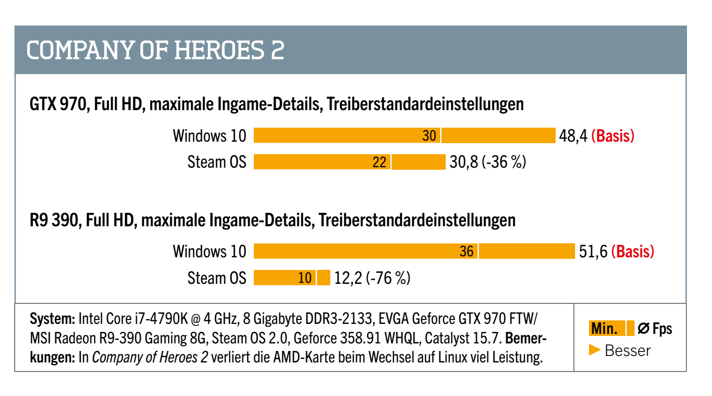


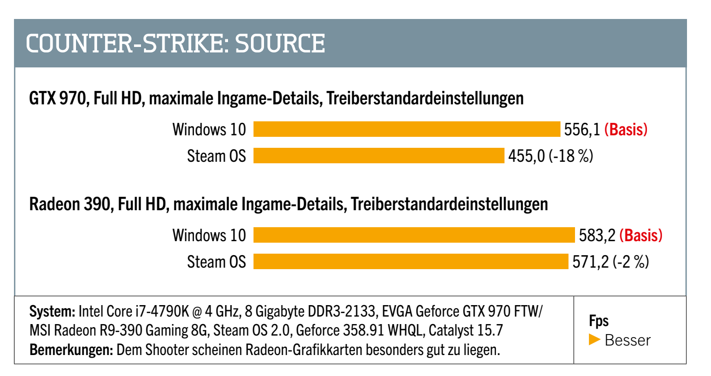
Valve empfiehlt die Installation von Steam OS ausschließlich im UEFI-Modus. Dazu ist der Start der Installation über die Quelle mit UEFI-Präfix notwendig.



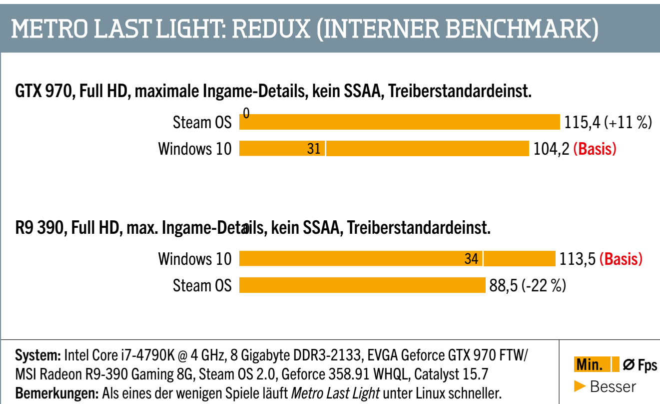
Um Steam OS parallel neben Windows zu betreiben, ist die Installation über den Expertenmodus nötig. Eine Beispielpartitionierung könnte so aussehen.







METRO LAST LIGHT: REDUX (INTERNER BENCHMARK)



System: Intel Core i7-4790K @ 4 GHz, 8 Gigabyte DDR3-2133, EVGA Geforce GTX 970 FTW/ MSI Radeon R9-390 Gaming 8G, Steam OS 2.0, Geforce 358.91 WHQL, Catalyst 15.7
Bemerkungen: Als eines der wenigen Spiele läuft *Metro Last Light* unter Linux schneller.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

SHADOW OF MORDOR (INTEGRIERTER BENCHMARK)

GTX 970, Full HD, maximale Ingame-Details, Treiberstandardeinstellungen

	Min.	Ø Fps
Windows 10	10	95,4 (Basis)
Steam OS	29	71,6 (-25 %)

R9 390, Full HD, maximale Ingame-Details, Treiberstandardeinstellungen

	Min.	Ø Fps
Windows 10	63	96,7 (Basis)
Steam OS	10	32,4 (-66 %)

System: Intel Core i7-4790K @ 4 GHz, 8 Gigabyte DDR3-2133, EVGA Geforce GTX 970 FTW/ MSI Radeon R9-390 Gaming 8G, Steam OS 2.0, Geforce 358.91 WHQL, Catalyst 15.7
Bemerkungen: Die „Order Independent Transparency" ist unter Windows ausgeschaltet.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

die Bibliothek, den Kaufbereich und die Community-Funktionen repräsentieren. Daneben gibt es auch noch einen Internet-Browser und den Steam Chat. Die grafische Benutzeroberfläche (GUI) ist so gestaltet, dass sie jederzeit mit einem Gamepad bedienbar ist, jedoch funktioniert auch der Betrieb mit Maus und Tastatur problemlos. Kleine Ecken und Kanten gibt es aber dennoch: So solltet ihr darauf achten, dass ihr tunlichst nirgendwo ein „@" über die Tastatur eingeben müsst. Die Tastenkombination AltGr + Q, mit der man dieses Zeichen normalerweise eingibt, beendet mit dem voreingestellten englischen Tastatur-Layout auch Steam und bringt euch auf den Linux-Desktop.

Alternativ erreicht ihr den Desktop auch, indem ihr in den Einstellungen von Steam unter dem Punkt „Anzeige" die Option „Zugriff auf den Linux-Desktop aktivieren" einschaltet. Anschließend taucht im Ausschalt-Menü von Steam ein Punkt auf, der euch zum Linux-Desktop bringt. Dabei handelt es sich um eine Gnome-3-Oberfläche, auf der nur das Nötigste installiert ist. Sogar ein grafischer Editor wie etwa Gedit fehlt. Steam OS ist jedoch mit dem Paketverwaltungs-Duo Debian Package Manager (dpkg) und dem Application Packaging Tool (apt) ausgestattet, mit denen über eigene Steam-OS-Repositories Software nachgerüstet werden kann. Darauf ist man jedoch nicht beschränkt: Ihr könnt auch die normalen Debian-Paketquellen hinzufügen. Jedoch scheinen dort nicht alle Pakete voll kompatibel zu sein. So verhinderte die Installation der build-essentials aus dem Debian-Repository bei uns den Bootvorgang in den Big Picture Modus.

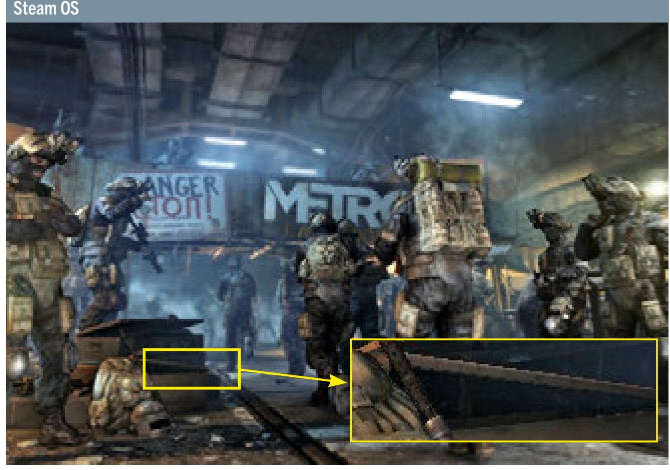
SPIELEN MIT STEAM OS

Seit der Ankündigung von Steam OS durch Valve hat sich die Situation extrem verbessert. Auf Steam sind zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Artikels 1.632

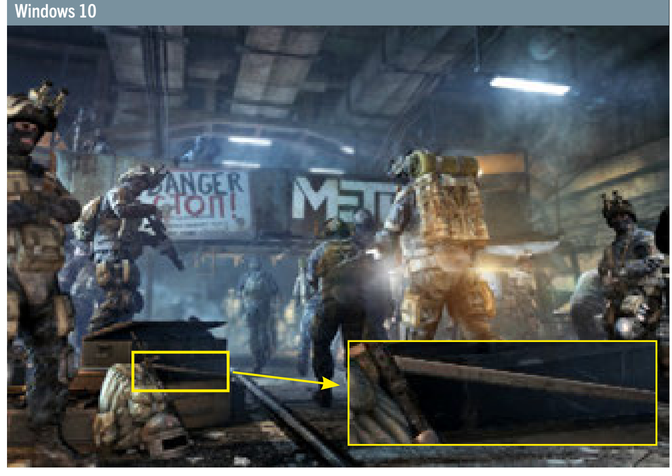
BILDVERGLEICH: STEAM OS VERSUS WINDOWS

Da viele Windows-Spiele per Open-GL-Wrapper für Linux fit gemacht werden, laufen sie meist deutlich langsamer als unter Windows 10. *Metro Last Light Redux* ist hier eine Ausnahme. Jedoch ist die Grafik unter Windows merklich besser. So ist die Beleuchtung aufwendiger, die Texturen sind schärfer und die Kanten werden geglättet.

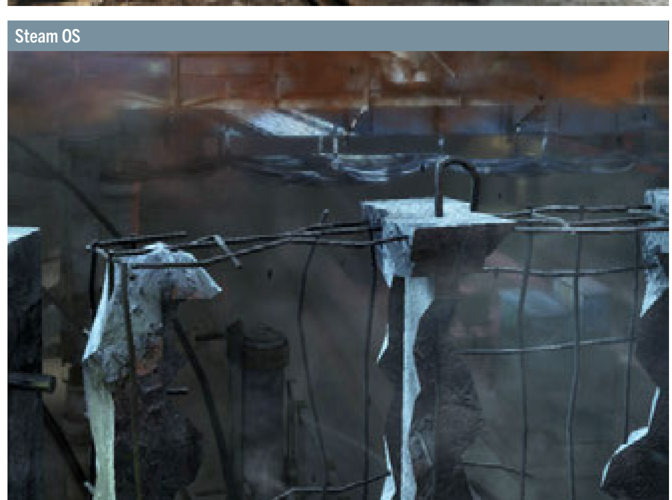
Steam OS



Windows 10

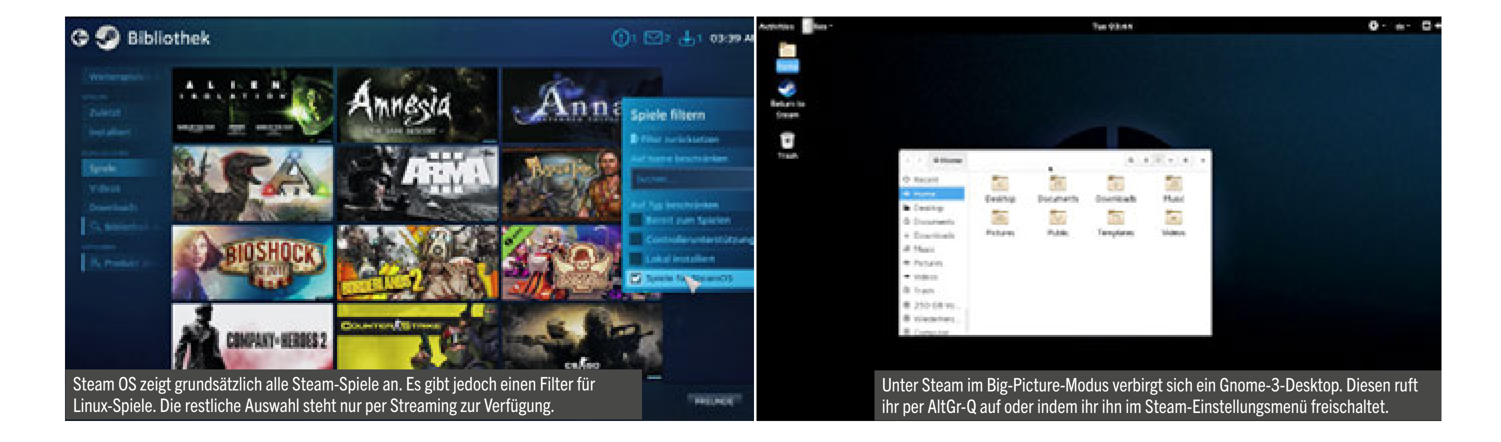


Steam OS



Windows 10





Steam OS zeigt grundsätzlich alle Steam-Spiele an. Es gibt jedoch einen Filter für Linux-Spiele. Die restliche Auswahl steht nur per Streaming zur Verfügung.

Unter Steam im Big-Picture-Modus verbirgt sich ein Gnome-3-Desktop. Diesen ruft ihr per AltGr-Q auf oder indem ihr ihn im Steam-Einstellungsmenü freischaltet.

Spiele gelistet. Jedoch handelt es sich bei vielen Spielen oft um unbekannte und unaufwendige Indie-Produkte. Zwar gibt es inzwischen viel mehr Triple-A-Titel als noch vor einigen Jahren, oft werden diese aber nur verzögert oder abgespeckt umgesetzt. Unsere Benchmarks zeigen, dass Steam OS und seine Treiber derzeit auch bei der Performance meist nicht mit Windows mithalten können. Eine Ausnahme ist *Metro Last Light Redux* ohne Supersampling. Allerdings unterscheiden sich die Umsetzungen recht stark: So sind unter Windows die Texturen schärfer, die Kanten glatter und die Beleuchtung besser. Zudem sind im Schnitt Nvidia-Grafikkarten unter Steam OS derzeit deutlich schneller als AMD-Modelle.

Steam OS will dem Nutzer ein möglichst konsolenartiges Erlebnis bieten. Das betrifft auch die Grafiktreiber, welche automatisch vom System gepflegt werden. Zudem sind auch keine Einstellungsoberflächen wie Nvidia-Settings vorinstalliert. Deshalb haben wir auch für unsere Benchmarks sowohl unter Linux als auch unter Windows die Treibereinstellungen auf den von den Herstellern getätigten Voreinstellungen belassen. Insgesamt macht Steam OS derzeit als Spiele-Plattform einen bescheidenen Eindruck: Zum einen passen die PC-Spiele in Steam oft nicht optimal mit dem Konsolen-Paradigma zusammen, zum anderen ziehen Linux-Fans aus einem Standard-Linux mit nachinstalliertem Steam-Client einen deutlich größeren Nutzen. ❑

STEAM MACHINES IM VERGLEICH

Prinzipiell steht es dank des kostenlosen Downloads von Steam OS jedem Nutzer frei, seinen PC zur Steam Machine umzurüsten oder sich eine dedizierte Steam Machine selbst zusammenzubauen. Jedoch arbeitet Valve mit verschiedenen PC-Herstellern zusammen, um Steam Machines anzubieten. Diese werden vorab mit dem Betriebssystem bespielt, zudem liegt einer jeden Steam Machine ein Steam-Controller als Eingabegerät bei. Die Vielfalt unter den Steam Machines ist dabei fast so groß wie unter den „normalen" PCs. Jedoch tendieren die derzeit angebotenen Komplettboxen dazu, in der Größe mit Konsolen zu konkurrieren.

In Deutschland bieten derzeit Alternate, Dell unter seiner Marke Alienware sowie der mit Mini-PCs erfahrene Hersteller Zotac eigene Steam Machines an. Von den beiden erstgenannten Modellen konnten wir Testmuster ergattern, die wir uns genau ansehen. Wir stellen sie zudem unserer Eigenbau-Steambox gegenüber, die wir auch für unsere Benchmarks auf den Seiten vorher verwendet haben.

ALTERNATE STEAMACHINE 2K16 ULTIMATE

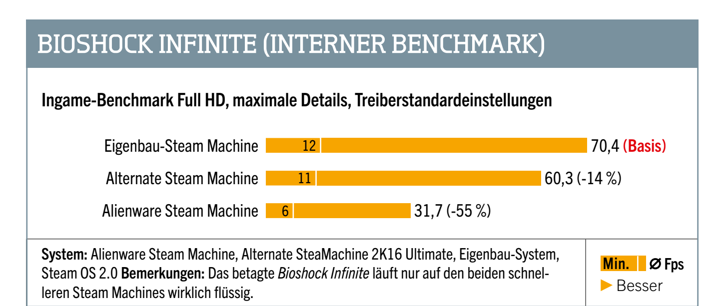
Bei der SteaMachine 2K16 von Alternate – wir testen hier das schnellste von vier geplanten Geräten – handelt es sich im Prinzip um einen vollwertigen PC, allerdings mit Mini-Komponenten: Der moderne Intel Core i5-6600 ist zusammen mit 8 Gigabyte DDR4-2133-Speicher auf einem Mini-ITX-Mainboard von Asrock untergebracht. Die Geforce-GTX-970-Grafikkarte stammt von Zotac und nutzt ebenfalls das kompakte Mini-ITX-Format.

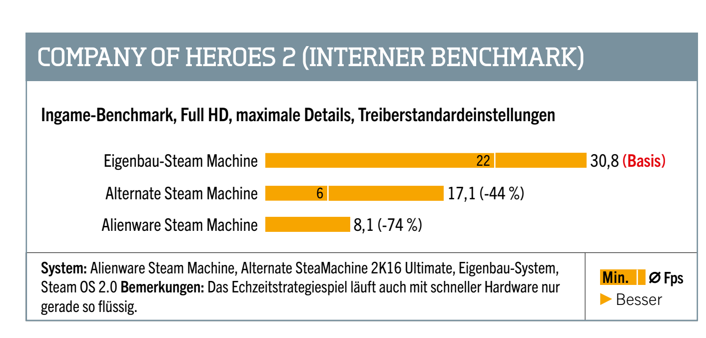
Das Gehäuse Raven RVZ01 fällt größer aus, als man das von anderen angekündigten Steam Machines kennt. Dafür ist im Chassis mit dem ebenfalls von Silverstone stammenden Nitrogon NT06 ein ausgewachsener Prozessorkühler verbaut. Aus Platzgründen ist sein Ventilator aber unter dem Kühlkörper montiert. Das Gehäuse erlaubt zudem den Einbau eines Slim-DVD-Laufwerkes, was Alternate mit einem DVD-Brenner auch ausnutzt. Als Speicher für das vorinstallierte Steam OS dient eine Seagate 3,5-Zoll-SSHD mit 2 Terabyte Speicher. Damit reagiert das System flotter als mit einer einfachen HDD.

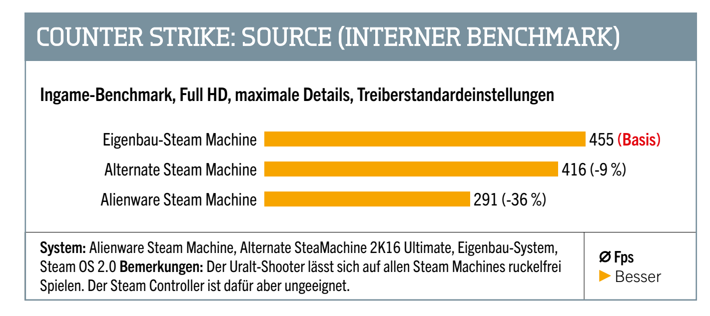
Die Verkabelung und der Aufbau sind in weiten Teilen sauber. Jedoch drückten bei unserem Testmuster die Netzteil-Kabel gegen den CPU-Kühler, sodass dieser im

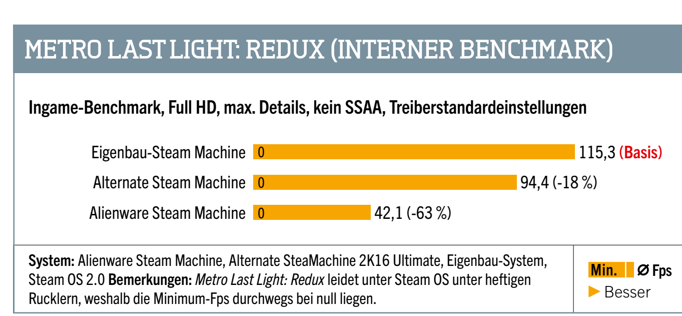

Die kompakte Alienware Steam Machine kommt am ehesten einer Konsole gleich. Das Raven-Gehäuse der Alternate Steam Machine hat circa das achtfache Volumen.

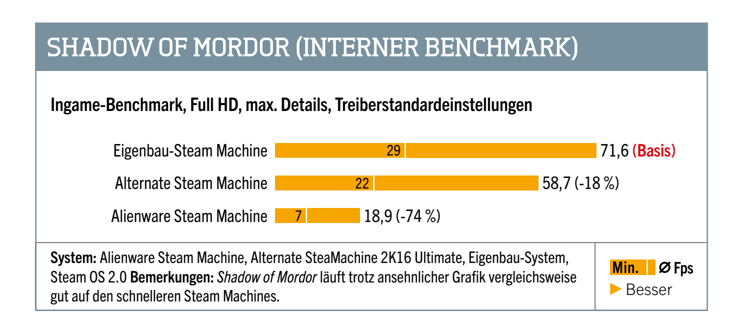

Bei der Alienware Steam Machine lässt sich der Controller-Dongle elegant und unsichtbar im Gehäuseboden verstecken.











Rahmen des vom Montage-Kit gewährten Spiels verrutsche. In Sachen Konnektivität gibt es bei der SteaMachine 2K16 Ultimate nichts zu bemäkeln. Die Hauptplatine bietet unter anderem sechs USB-3.0- und zwei USB-2.0-Anschlüsse auf der Rückseite, weshalb es sich auch verschmerzen lässt, dass Alternate keine eleganten Methoden zum Verstecken des Dongles für den Steam-Controller-vorgesehen hat. Zusätzlich besitzt das Mainboard zwei Antennen-Stecker für das ac-WLAN. Die Grafikkarte steuert einen Displayport sowie HDMI- und einen DVI-Anschluss bei. Das Frontpanel des Gehäuses ist mit zwei USB-3.0-Ports sowie 3,5-mm-Klinkensteckern versehen, zur Bedienung sind ein Einschalter sowie ein Reset-Taster vorhanden. Die Software auf unserer Vorabfassung der SteaMachine 2K16 Ultimate ist eine unveränderte Version des Steam OS, Alternate verzichtet hier auf ein Branding. Der Steam Controller wird in einer separaten Packung zusammen mit der Steam Machine geliefert. In diesem Karton befinden sich zudem auch Zubehörteile, die der Grafikkarte und dem Gehäuse beiliegen.

Auch bei dieser Steam Machine kann man erkennen, dass das System deutlich langsamer ist, als es unter der Verwendung von Windows als Betriebssystem wäre, die Fps-Werte sind insgesamt recht niedrig. Die Leistung der Alternate SteaMachine 2K16 Ultimate sortiert sich zwischen der Alienware Steam Machine und unserem Eigenbau-PC ein. Der Grund für die Unterschiede ist vor allem die starke standardmäßige Übertaktung der Grafikkarte in unserem Eigenbausystem. Zudem sorgt die Enge des Gehäuses dafür, dass die Alternate-SteaMachine 2K16 unter Last früher drosselt. Im Betrieb ist das System aufgrund der nahe an den recht offenen Gehäusewänden liegenden Lüfter deutlich hörbar: Unter Leerlauf messen wir rund 1,7 Sone, im Spiel sind es bereits eher laute 2,9 Sone. Den finalen Preis der noch rechtzeitig vor Weihnachten erscheinenden Box konnte uns Alternate noch nicht genau beziffern. Er soll jedoch im Bereich um 1.000 Euro liegen.

ALIENWARE STEAM MACHINE

Eigentlich ist die Alienware Steam Machine von Dell schon seit Februar verfügbar. Der Hersteller wollte damals nicht warten und brachte die Box als Alienware Alpha mit Windows und eigener Benutzeroberfläche auf den Markt. Nun ist das System in seiner ursprünglich angedachten Funktion als Steam Machine erhältlich, wir testen die schnellste der vier Konfigurationen.

Die Alienware Steam Machine beeindruckt durch ihre kompakten Maße von nur 20 × 20 × 6 Zentimetern. Das bedingt allerdings, dass das System in weiten Teilen keine übliche Desktop-Hardware nutzt. Dennoch ist es relativ gut aufrüstbar. Das Gehäuse öffnet ihr, indem ihr einfach vier Schrauben löst. Anschließend lässt sich die Unterseite abnehmen und gibt den Blick auf die 2,5-Zoll-Festplatte (1 Terabyte) frei. Durch das Lösen einer Schraube lässt sie sich tauschen.

Nach dem Abnehmen des Bodens lässt sich auch der Deckel der Alienware Steam Machine anheben. Spätestens hier erkennt man die eigenwillige Konstruktion der Alienware Steam Machine: Auf einer einzigen Platine sind sowohl Prozessor als auch Grafikkarte untergebracht. Beide werden von je einem recht kleinen Kühlkörper bedeckt, der von einem Radiallüfter im Stile einer Grafikkarte mit Frischluft versorgt wird. Der Kühlkörper des Prozessors lässt sich abmontieren, um den Zugang zur Haswell-CPU zu erhalten. Der verbaute Core i7-4785T ist gesockelt und lässt sich damit austauschen. Dell greift aufgrund des kompakten Gehäuses zu einem Prozessor mit nur 35 Watt TDP, was auch bei einer eventuellen Aufrüstung zu beachten ist: Sockel-1150-CPUs mit Vollausbau dürften die meiste Zeit nur gedrosselt arbeiten, und die Auswahl an schnelleren CPUs mit Sockel 1150 und niedriger TDP ist klein. Ohnehin ist bei der Alienware Steam Machine weniger die CPU als die GPU das Sorgenkind. Die Geforce GTX 860M stammt aus dem Notebook-Bereich, ist fest verlötet und lässt sich nicht – etwa per MXM-Modul – austauschen. Das ist ärgerlich, da die Grafikkarte zu den schnell alternden Komponenten gehört.

Das kleine Gehäuse ist relativ spärlich mit USB-Anschlüssen ausgestattet. Auf der Rückseite befinden sich zwei USB-3.0-Anschlüsse, vorne sind zwei USB-2.0-Ports angebracht. Da man beim Anschluss von USB-Sticks und Medien wohl die leichter erreichbaren Buchsen vorne bevorzugt, wäre die umgekehrte Anordnung sinnvoller gewesen. Im Boden des Gehäuses befindet sich unter einer Abdeckklappe ein weiterer USB-2.0-Anschluss. Hier lässt sich der Controller-Dongle unsichtbar unterbringen. Daneben gibt es noch einen HDMI-Eingang, einen HDMI-Ausgang (jeweils HDMI 1.4a) sowie einen Toslink und einen RJ45-Stecker für LAN. Intern ist ein ac-WLAN-Modul (2 × 2 MIMO) verbaut.

Dell nutzt auf der Alienware Steam Machine eine Version von Steam OS, die mit einem Branding (Alienware-Schriftzug) im Startbildschirm ausgestattet ist. Ansonsten gibt es keine Unterschiede zu der Steam-OS-Version, die Valve auf seiner Webseite anbietet. Da das Betriebssystem nur auf eine 2,5-Zoll-HDD zurückgreifen kann, wirkt das System im Vergleich zu einem PC mit SSD etwas träge, vor allem der Bootvorgang dauert vergleichsweise lange.

Während die Spiele-Performance der Alienware Steam Machine unter Windows für den Großteil der Spiele durchaus aus-

Alternate SteaMachine 2K16 Ultimate



Obwohl das Gehäuse der SteaMachine 2K16 Ultimate recht groß ist, drängt sich die Hardware eng an eng. Die Kabel zwischen Netzteil und Kühler neigen dazu, Letzteren zu verrücken.

Dell Alienware Steam Machine

In der Alienware Steam Machine sieht es aufgeräumter aus. Das geht mit einer niedrigeren Kühlleistung einher, weshalb langsamere Komponenten mit niedrigerer TDP zum Einsatz kommen.

reichen würde, wenn man die Details etwas reduziert, zwackt sich Steam OS auch bei dieser Steam Machine hier einen recht großen Teil der Gesamtleistung ab. Deshalb fallen die Benchmark-Werte wegen der an sich schon nicht besonders schnellen Mobil-Hardware noch bescheidener aus. Bei der Alienware Steam Machine ist das drastische Reduzieren von Details für viele Spiele fast umgänglich, um spielbare Fps-Raten zu erreichen.

Bei der Lautheit schneidet die Steam Machine von Dell dagegen besser ab als das Modell von Alternate: Im Leerlauf tönt der Kleinrechner mit leisen 0,6 Sone, während es im Spielebetrieb deutlich hörbare, aber immer noch erträgliche 2,5 Sone sind. Die Alienware Steam Machine passt aufgrund ihrer Dimensionen perfekt ins Wohnzimmer. Zusammen mit Steam OS muss man dabei jedoch einige Abstriche bei den Spielen machen. ❑

Steam Machines				
Produkt	**Alienware Steam Machine** (schnellstes Modell)	**Alternate SteaMachine 2K16 „Ultimate“**	**Zotac Nen***	**Steam Machine** (Bauvorschlag)
Größe (B × H × T)	Ca. 200 × 55 × 200 mm	Ca. 370 × 120 × 360 mm	Ca. 210 × 65 × 205 mm	Je nach Gehäuse
Prozessor	Intel Core i7-4785T	Intel Core i5-6600	Intel Core i5-6400T	Intel Core i7-4790K
Dedizierte Grafik	Nvidia Geforce GTX 860M mit 2 Gigabyte GDDR5-VRAM (verlötet)	Zotac Geforce GTX 970 Mini ITX	Nvidia GeForce GTX 970M	EVGA Geforce GTX 970 FTW ACX 2.0
Mainboard	Proprietär	Asrock H170M-ITX/ac	Proprietär	Asus Z97-Pro Gamer
Massenspeicher	HGST 1 TB, 2,5 Zoll, 7.200 U/min	Seagate SSHD 2 TB, 7.200 U/min	1 TB, 2,5 Zoll, 7.200 U/min	Samsung SSD 850 Evo
Speicher	2 × SO-DIMM 8 Gigabyte DR3L-1600	2 × 4 Gigabyte DDR4-2133	8 Gigabyte DDR3 1.600 MHz	Crucial Ballistix Sport 8 Gigabyte DDR3-1600
LAN/Bluetooth/Audio	Gigabit-Ethernet, WiFi 802.11ac, Realtek High Definition Audio, Bluetooth 4.0	2 × Gigabit-Ethernet, Wifi 802.11ac, Realtek High Definition Audio, Bluetooth 4.0	2 × Gigabit-Ethernet, Wifi 802.11ac, Audio, Bluetooth 4.0	Gigabit-LAN, WiFi nach Wunsch
I/O-Anschlüsse (vorne)	2 × USB 2.0	2 × USB 3.0, Mikrofon und Kopfhörer	Kartenleser (micro-)SD-Karte, Mikrofon & Kopfhörer, USB Typ C	Je nach Gehäuse
I/O-Anschlüsse (hinten/unten)	2 × USB 3.0, HDMI-1.4a-Ausgang, HDMI-Eingang, RJ45 LAN, Optical S/PDIF out	2 × USB 2.0, DVI-D,PS/2, 2 × Wi-Fi-Antenne, 2 × RJ45, 6 × USB 3.0, Audiopanel	4 × USB 3.0, 2 × USB 2.0, 2 × Gigabit-Ethernet, 4 × HDMI 2.0	Nach Mainboard/Gehäuse
Optisches Laufwerk	Nicht vorhanden	DVD+/-RW (slim)	Nicht vorhanden	5,25-Zoll-DVD-Brenner
Betriebssystem	Steam OS 2.0 (vorinstalliert)	Steam OS 2.0 (vorinstalliert)	Steam OS 2.0 (vorinstalliert)	Steam OS (Download)
Weitere Ausstattung	Steam-Controller mit Dongle	Steam-Controller mit Dongle	Steam-Controller mit Dongle	Steam-Controller mit Dongle
Preis	**Ca. € 940,-**	**Ca. € 1.000,- (Schätzung)**	**Ca. € 1.100,-**	**Ca. € 1.200,-**

*Erhältlich, aber nicht getestet

STEAM CONTROLLER: VALVE SETZT AUF DIE COMMUNITY


Größeneindruck: Im Vergleich zum Steam Controller wirkt der Xbox-Controller beinahe zierlich. Trotzdem fühlt sich Valves neues Eingabegerät nicht klobig an.



Der Steam Controller wird mit zwei handelsüblichen AA-Batterien betrieben, die Abdeckung dient zugleich als rückseitige linke und rechte Grifftaste.


Force Feedback à la Valve: Anstatt typischer Vibrationen setzt der Steam Controller auf subtilere Pulseffekte, ermöglicht durch Linearmotoren unter den Trackpads.

Technischer Innovation wird häufig mit Skepsis begegnet – gegenwärtig gilt das auch für den mit Spannung erwarteten Steam Controller. Die ersten Reaktionen fallen gemischt aus: Energische Fürsprecher loben Valves Mut zur radikalen Erneuerung, ernüchterte Tester kritisieren hingegen, der funktionierende Standard benötige kein Facelift. Der Steam Controller bringt jedenfalls einige Funktionen ins Spiel, die Geduld und Umdenken erfordern: Trackpads, Gyroskop, Feedback und Tastenpositionierung bewirken einen Mix aus Neugier, Frust und Euphorie. Wir werfen einen zweiten Blick auf das Gamepad und seine vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten.

ERKENNBARES POTENZIAL

Das Entwicklungspotenzial des Steam Controllers lässt sich an den auswählbaren Funktionen der Trackpads gut veranschaulichen. Diese dienen wahlweise als Steuerkreuz, Mausrad, Mauszeiger, Trackball, Thumbstick und mehr – einschließlich individuell justierbarer Faktoren wie achsenspezifische Empfindlichkeit, Feedback, Beschleunigung oder Momentum. Auch beim haptischen Feedback wagt man einen neuen Ansatz. Anstatt klassischer Rotationsmotoren für Rütteleffekte verfügt das Gamepad über zwei Linearmotoren unter den Trackpads. Diese sind zu subtilen Pulseffekten in der Lage; unter anderem wird den konturlosen Touch-Oberflächen damit eine fühlbare Eigenschaft verliehen.

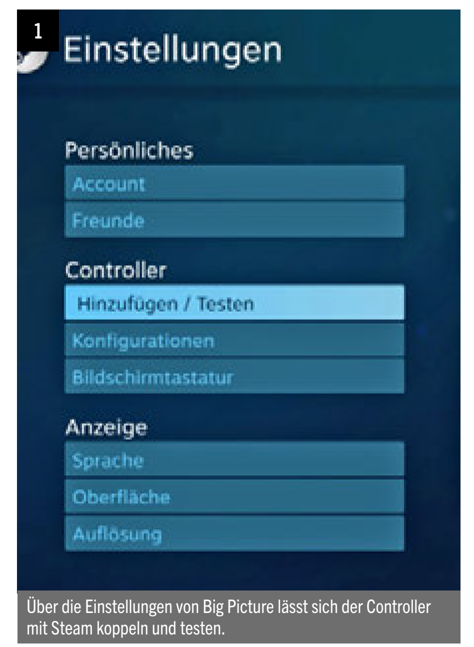
Das interne Gyroskop schlägt sich in Rennspielen der gemächlichen Sorte wie z. B. *Wreckfest* oder bei der einfachen Flugphysik in *GTA 5* trotz Eingabeverzögerung überraschend gut und ermöglicht intuitives Steuern per Neigungswinkel. Nützlich: Mit dem Steam Controller eröffnet sich in Big Picture eine sinnvolle Chat-Alternative zum „Daisy Wheel". Mit dem virtuellen Zwei-Hälften-Keyboard lässt sich nun, viel Übung vorausgesetzt, wesentlich schneller tippen. Im eigenen Betriebssystem ist der Controller mit voller Mausfunktionalität nutzbar, dazu muss Steam jedoch im Hintergrund laufen. Das gilt auch für Nicht-Steam-Spiele, die idealerweise gleich in den Client eingebunden werden.

DIE REVOLUTION FÄLLT AUS

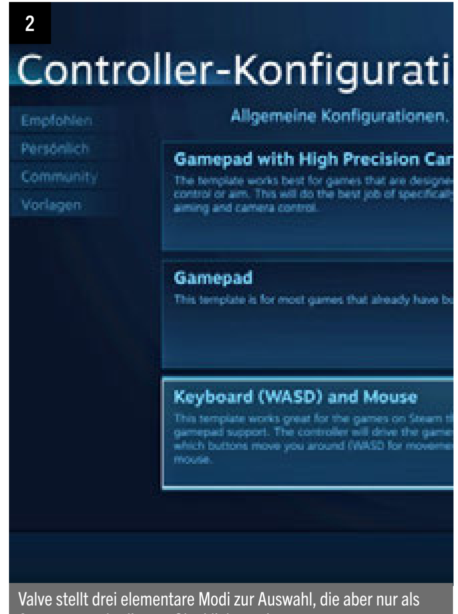
Anders als sein Prototyp hat der Steam Controller wesentliche Charakteristika des Xbox-Controllers übernommen; vom Analogstick über das ABXY-Layout bis zu den Schultertasten wirkt vieles vertraut. Für Kopfschütteln sorgen indes die zu kurzen Stummeln degradierten Trigger. Feine Dosierungen sind so kaum möglich; ein vermeidbares Ärgernis. Auch die Neuerungen sind noch nicht der Weisheit letzter Schluss. Die Trackpads können keine Maussteuerung wirklich adäquat ersetzen, was weniger den technischen Finessen des Controllers als der beschränkten Physiognomie des menschlichen Daumens geschuldet ist. Derweil steuern sich etliche Gamepad-optimierte Spiele mit einem normalen Controller weiterhin besser. Kurzum: Der Steam Controller ist keineswegs die totale Neuerfindung des Gamepads und auch kein Paradigmenwechsel in der Art, wie wir künftig spielen werden, ein mutiger Vorstoß ist er aber allemal.

PROFILERSTELLUNG: EINFACH SELBER MACHEN ... LASSEN

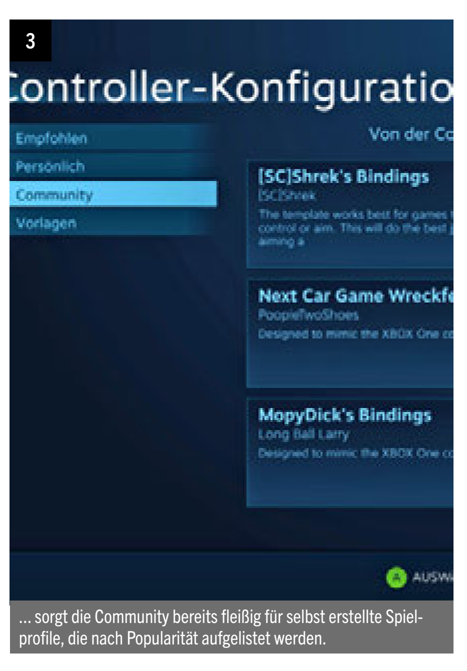
Die Konfiguration des Controllers erfolgt über verschiedene, etwas verschachtelte Menüs im Big-Picture-Modus von Steam. Dazu muss der Controller zunächst mit Steam gekoppelt werden. Der proprietäre Bluetooth-Dongle, an den bis zu vier Controller gleichzeitig angebunden werden können, wird am Rechner oder an der Steam Machine normalerweise sofort erkannt, das Pairing erfolgt per Druck auf den Steam-Button am Controller. Das Gamepad befindet sich anschließend im vorausgewählten Desktopmodus, Big Picture ist sofort bedienbar. Vor dem Spielstart empfiehlt Steam die Auswahl aus drei vordefinierten Templates für Spiele mit und ohne native Gamepad-Unterstützung (Abbildung 2). Diese Musterprofile sind aber bestenfalls Kompromisslösungen und Ausgangspunkte; in aller Regel benötigt der Controller für jedes Spiel eine individuelle Konfiguration. Über die Profilübersicht (Abbildung 4) können alle Bedien-Elemente neu belegt und justiert werden – mit einfachem Button Mapping ist das aber nicht getan: Gerade bei den Trackpadeinstellungen (Abbildung 5) ist vertracktes Feintuning angesagt. Die Komplexität der Einstellungen erschlägt einen anfangs, macht aber deutlich, dass Valve der Nut-



Über die Einstellungen von Big Picture lässt sich der Controller mit Steam koppeln und testen.



Valve stellt drei elementare Modi zur Auswahl, die aber nur als Ausgangspunkt dienen. Glücklicherweise ...



... sorgt die Community bereits fleißig für selbst erstellte Spielprofile, die nach Popularität aufgelistet werden.



Praktisch alles auf dem Steam Controller ist individuell einstellbar. In der Profilübersicht lassen sich die Bedienelemente einzeln auswählen und in Untermenüs konfigurieren.



Die Trackpads simulieren Steuerkreuz, Mausrad, Mauszeiger, Trackball, Thumbstick und mehr. Empfindlichkeit und haptisches Feedback sind jeweils fein justierbar.

Mauskurbeln: Jetzt auch mit Gamepads

Kennen Sie den Moment, wenn das Mauspad zu klein ist, man mit der Maus absetzen und auf der anderen Seite des Pads wieder aufsetzen muss, um das geplante Manöver vollenden zu können? Das gibt's nun auch beim Gamepad. Konkret: beim Steam Controller. Vor allem in 3D-Shootern streicht man ein halbes Dutzend Mal über das Trackpad, bis die Drehung vollzogen wurde. Das Steigern der Mausempfindlichkeit im Menü spart Wischwege, geht aber auf Kosten der Genauigkeit. Allerdings muss man Valve zugutehalten, dass es recht gut klappt, für Maus und Tastatur konzipierte Spiele mit dem Gamepad zu steuern. Ich jedoch werde wohl bei Maus und Tastatur bleiben.


Reinhard Staudacher (PCGH)

Nichts für Lernfaule: Der Steam Controller erfordert Initiative

Valve verspricht: „Wir konnten die Auflösung und Genauigkeit der Eingabe traditioneller Gamepads steigern". Damit hat man nicht Unrecht, trotzdem reicht die präzisere Eingabe keiner Maus das Wasser. Häufig bleibt der normale Xbox-Controller sogar die bessere Wahl; lediglich da, wo gar kein nativer Gamepad-Support vorliegt und ein ordentlich skalierendes HUD das Spielen vom Sofa aus ermöglicht, ist der Steam Controller schon jetzt überlegen. Die Komplexität der Einstellungsmenüs schreckt zunächst ab, ist aber eine gute Nachricht: So kann die Community, unterstützt von Firmware- und Client-Updates, das Bestmögliche aus der Hardware herausholen. Power to the people!


Matthias Spieth (PCGH)

zergemeinde ganz bewusst alle verfügbaren Stellschrauben an die Hand gibt. Das schöpferische Potenzial der Community sorgt erfreulicherweise bereits für eine Vielzahl selbst erstellter Spielprofile, die nach Popularität aufgelistet werden. Es ist also nicht unbedingt nötig, selbst Hand anzulegen, solange für das Spiel der Wahl ausreichende Konfigurationen zur Verfügung stehen (Abbildung 3).

In Zukunft wird es spannend zu beobachten sein, welche „Standards" sich für den Steam Controller durchsetzen – und wo wir lieber auf unsere eigenen zurückgreifen. In dieser Hinsicht, nämlich der individuellen Verfügungsgewalt über sämtliche Controllerfunktionen, ist Valves Gamepad seinen Pendants tatsächlich meilenweit voraus. Vielleicht hat sich die Revolution also nur verspätet. ❑



EINSTEIGER-PC

Die Kombination aus dem FX-6350 und der R9 380 machen unser Einstiegsmodell zwar nicht gerade günstig. Dafür ist bei allen aktuellen Titeln flüssiger Spielspaß garantiert.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX 6350 + ... Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,9 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **131 Euro + 32 Euro**

ALTERNATIVE

Aufgrund eines sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses und hohen Taktpotenzials in Kombination mit dem empfohlenen Kühler ist **AMDs FX-6350** ein echter Spar-Tipp für Spieler. Eine **Intel-CPU** mit vergleichbarer Leistung wäre **Core i3-4170** (2 **Kerne + SMT/3,7 GHz**) inklusive Boxed-Kühler für **115 Euro.**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire R9 380 Nitro
Chip-/Speichertakt: ..... 985/2.900 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte/**232 Euro**

ALTERNATIVE

Wer Nvidia Gameworks nutzen und noch ein wenig Strom sparen möchte, kann zu einer GTX 960 mit 4 GByte Grafikspeicher greifen, die über dieselbe Leistung wie die Radeon R9 380 verfügt. Unsere Empfehlung: **Evga GTX 960 SSC ACX 2.0+ 4GB (1.430 MHz, 3.506 Chip-/Speichertakt)** für **239 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0/**85 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem **Core i3-4170** den Vorzug vor **AMDs FX-6350** gibt, dem empfehlen wir das **Gigabyte GA-H97-D3H (Sockel 1150, H97-Chipsatz)** für **95 Euro**. Die Hauptplatine bietet zusätzlich zu einem **PCI-E-3.0-**, drei **PCI-E-2.0-** (x16/x4/x1) und drei PCI-Steckplätzen noch eine **M.2-Anbindung** (PCI-E 2.0x2).

RAM

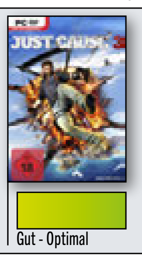
Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance Pro (Silber) (CMY8GX3M2A1866C9)
Kapazität/Standard: . . . 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 9-10-9-27/**52 Euro**

AUF DETAILS VERZICHTEN? NEIN!

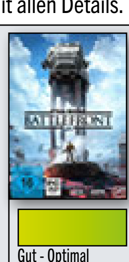
- Das Paket aus dem FX-6350 und der R9 380 garantiert in *Assassin's Creed: Syndicate* ca. 47 Fps.
- *Just Cause 3* erzielt ihr in fordernden Szenen und Full HD dank der Radeon R9 380 rund 45 Fps.
- *Star Wars: Battlefront* profitiert von FX-6350 und dank R9 380 spielt ihr in 1080p mit allen Details.



Gut - Optimal



Gut - Optimal



Gut - Optimal



▲ Die mit einem Profil versehene Gummieinlage in der Daumenmulde macht die Mionix Castor besonders griffig.

MIONIX CASTOR: BEEINDRUCKENDE LEISTUNG ZUM KLEINEN PREIS

Äußerlich ist die Mionix Castor unspektakulär. Für ihre Technik gilt das nicht. Hier hat der Nager einiges zu bieten, das ihn zum Preis-Leistungs-Tipp macht.

Mit einem Dpi-Umschalter und zwei Seitentasten ist die Ausstattung der Mionix-Maus mager. In puncto Technik dagegen hat die für alle Griffstile geeignete Rechtshändermaus viel auf Lager. Dazu gehört die Abtasteinheit, die aus dem Pixart PMW-3310 sowie einer 32-Bit-ARM-CPU besteht. Mithilfe der CPU schafft es Mionix nicht nur, die Abtastleistung des LED-Sensors auf 10.000 Dpi hochzuschrauben. Sie sorgt auch dafür, dass in der Software Optionen für die Pfadbegradigung, die Lift-Off-Distanz und die Oberflächenkalibrierung zu finden sind. Des Weiteren regelt die CPU die vier RGB-Beleuchtungsmodi und hilft bei der Speicherverwaltung (128 kB). Dazu kommt eine gute bis sehr gute Ergonomie und optimale Griffigkeit. Die Haupttasten lösen direkt und leicht aus und das Scrollrad rastet fein und definiert ein. Zudem tastet der Sensor der 60 Euro günstigen Spielermaus aufgrund der Oberflächenoptimierung äußerst präzise und verzögerungsfrei ab.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/250 Gigabyte/ .... 3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... –/7.200/**78 Euro/82 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Antec P100, schallgedämmt, zwei .... 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**80 Euro**)
Netzteil: . . Fractal Design Edison M 550 Watt (**83 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)



MITTELKLASSE-PC

Die Grafikkarte ist die wohl leistungsstärkste Komponente des Mittelklasse-Systems – sie garantiert sogar flüssiges Spielen in 2.560 x 1.440.

CPU



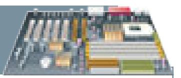
Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-4570 + EKL Alpenföhn Brocken 2
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... 195 Euro + 37 Euro

ALTERNATIVE

Ein **AMD-Prozessor** mit ähnlichem Preis-Leistungs-Verhältnis wie der **Core i5-4460** wäre der **FX-8350 (4m/8t/4,0 GHz/Turbo 4,2 GHz)** für **166 Euro**. Da in dem Achtkerner noch Taktpotenzial steckt und er dank **hoher TDP** schnell warm wird, solltet ihr auch ihn durch den **EKL Alpenföhn Brocken 2** kühlen lassen.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI GTX 970 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.291/3.506 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**359 Euro**

ALTERNATIVE

Im direkten Vergleich ist eine **R9 390** wie die empfohlene **Asus R9 390 Strix DC3DC** für **322 Euro** sogar etwas flotter und dank ihrer Speicherbestückung von **8 Gigabyte** eigentlich auch zukunftssicherer für kommende Titel, die viel Grafikspeicher fordern. Wer jedoch auf Nvidias Gameworks-Effekte nicht verzichten will, muss zur Nvidia-Karte greifen.

MAINBOARD

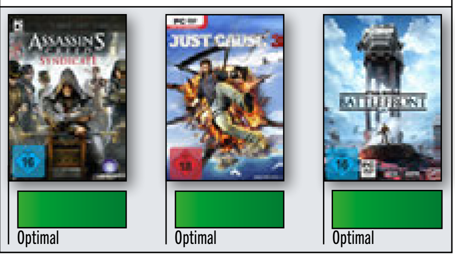
Hersteller/Modell: .... MSI Z97S SLI Krait Edition
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E 2.0 x1 (3), PCI (2),1x M.2. (PCI-E 2.0x2)/**115 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **AMD FX-8350,** wäre die beim Einsteiger-PC als Alternative zum Sockel-1150-Board aufgeführte **AM3+-Platine,** das **Asus M5A97 R2.0,** eine sehr gute und mit einem Preis von **85 Euro** auch noch günstige Wahl.

FLÜSSIGER SPIELSPASS IN 1440P

- In 1080p läuft *Assassin's Creed: Syndicate* mit allen Details (ohne Gameworks) mit mehr als 60 Fps.
- Dank der GTX 970 läuft *Just Cause 3* in 1080p mit ca. 65 Fps sowie in 1440 noch mit 47 Fps.
- *SW: Battlefront* ist ebenfalls in 2.560 x 1.440 (1440p) mit allen Details und 48 Fps spielbar.



SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**152 Euro**/**179 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident X (F3-1600C7D-16GTX)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: .... 7-8-8-24/**95 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 800/Dämmung, drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**113 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Newton R3 600 Watt (**120 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

RADEON SOFTWARE CRIMSON: CATALYST-TREIBER GEHT IN RENTE

Die große Treiber-Überraschung zum Jahresende: Der Catalyst nebst Control Center wird begraben. Vorhang auf für die „Radeon Software Crimson Edition".

Die AMD-interne Radeon Technologies Group macht Nägel mit Köpfen: Der Catalyst 15.11.1 Beta ist der letzte Treiber seiner Art und wird von der Radeon Software, AMDs runderneuertem Treiberpaket beerbt. Die erste Hauptversion trägt den Codenamen Crimson Edition. Mit dem neuen Namen halten zahlreiche Verbesserungen sowie eine neue grafische Oberfläche Einzug in den Treibercode. Der Neustart ermöglichte es AMD, den Flickenteppich Control Center, der immer wieder neue Funktionen angenäht bekam, ad acta zu legen und alle Innovationen in ein aufgeräumtes, effizientes Design zu pressen – sowohl unter der Haube (Codestruktur) als auch bei der Haube an sich (GUI). Die Radeon-Software soll daher wesentlich schneller starten als das CCC und weniger Prozessorlast erzeugen. In der Präsentation hebt AMD außerdem die Kundenbindung hervor: Nach dem Catalyst Omega habe man auch bei der Radeon Software Crimson Edition das Feedback der Community ausgewertet, eine Prioritätenliste der Wünsche und Fehlermeldungen erstellt und sich anschließend der Top 10 angenommen.

Neu in der Crimson Edition sind (u. a.): Support für benutzerdefinierte Auflösungen; die Festlegung des Takts pro Spielprofil; Shader Cache für bessere Leistung); ein Framerate-Limit zwischen 30 und 200; Low Framerate Compensation (verbessertes Freesynch); Frame-Pacing für DX9-API (Crossfire) sowie höhere Video-Qualität, sofern die Abspielsoftware dies unterstützt. Unser Zwischenfazit: Die Neuerungen lesen sich durchweg positiv und einige Funktionen wie die Custom-Resolutions waren überfällig. Einen ausführlichen Test lest ihr auf der Webseite der PCGH-Kollegen unter: http://goo.gl/fWUcD4.





▲ Mit der Radeon Software Crimson Edition hat AMD die Möglichkeit, den Flickenteppich Control Center ad acta zu legen und alle Funktionen, vor allem aber Innovationen in ein aufgeräumtes, effizientes Design zu pressen.



€ 2.242,-

HIGH-END-PC

Mit unserem High-End-PC könnt ihr euch auf flüssiges Spielvergnügen in 2.560 x 1.440 freuen. Wem rund 30 Fps reichen, der kann die Auflösung sogar weiter auf 3.840 x 2.160 erhöhen.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K (Haswell-E) + Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **397 Euro** + **67 Euro**

ALTERNATIVE

Da **Intels Skylake-S**-Topmodelle wie der **Core i7-6700K (4c/8t, 363 Euro)** nach wie vor verfügbar sind, empfehlen wird auch diesmal dem älteren **Core i7-5820K für den Sockel2011-v3**. AMD-CPUs für das High-End-Segment gibt es nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Palit GTX 980 Super Jetstream
Chip-/Speichertakt: ..... 1.328/3.600 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5 RAM/**520 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs R9-Fury-Karten, z. B. die **Asus R9 Fury Strix** für **582 Euro**, kosten rund 60 Euro mehr und sind in 1080p nicht schneller als die **GTX 980**. Wie bei der **R9 390X** zeigt sich der Leistungsvorteil gegenüber der **GTX 980** erst in 1440p/2160p.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI X99S SLI Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (4), x1 2.0 (2), 1x M.2/**199 Euro**

ALTERNATIVE

Wer trotz der momentan sehr schlechten Verfügbarkeit auf den **Core i7-6700K (Skylake-S)** setzt, benötigt auch eine neuere **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist das **Asrock Z170 Gaming K4** für **133 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws 4
.... (F4-3200C16Q-16GRKD)
Kapazität/Standard: ... 4 x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**155 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
U pro Min./Preis: .... -/7.200/ **299 Euro/250 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

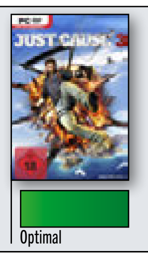
Gehäuse: . . Thermaltake Suppressor F51, Dämmung, ein 200/120-mm-Lüfter mitgeliefert (**122 Euro**)
Netzteil: . . Enermax Platimax 850W 850 Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**73 Euro**)

FÜR WHQL OPTIMAL GERÜSTET

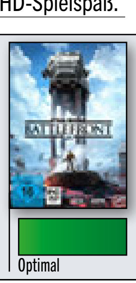
- Wem 30 Fps reichen, der kann *Assassin's Creed Syndicate* sogar in UHD mit allen Details spielen.
- In WQHD läuft *Just Cause 3* mit 55 Fps sehr flüssig. Selbst in UHD erzielt ihr noch spielbare 31 Fps.
- Wie bei den anderen Titeln garantiert die GTX 980 bei *SW: Battlefront* ruckelfreien WQHD-Spielspaß.



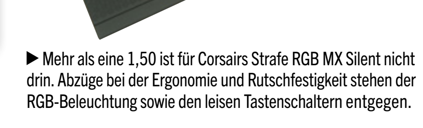
Optimal



Optimal



Optimal

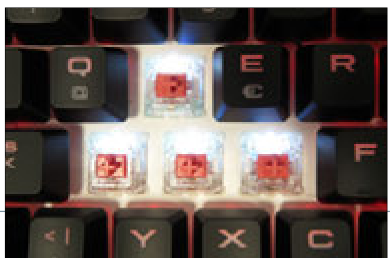


▶ Mehr als eine 1,50 ist für Corsairs Strafe RGB MX Silent nicht drin. Abzüge bei der Ergonomie und Rutschfestigkeit stehen der RGB-Beleuchtung sowie den leisen Tastenschaltern entgegen.

CORSAIR STRAFE RGB MX SILENT: MECHANISCHER LEISETRETER MIT BUNTER BELEUCHTUNG

Bei der Corsair Strafe RGB MX Silent ist der Name Programm. Mit der bunt beleuchteten Tastatur geben Cherrys MX-Silent-Tastenschalter ihr Exklusivdebüt.

Von der exklusiven Schalterbestückung und der RGB-Beleuchtung abgesehen ist die Ausstattung der Corsair Strafe RGB MX Silent durchschnittlich. Die sieben Multimediafunktionen sind als Doppelbelegung auf die Tasten F5 sowie F7 bis F12 gelegt und am hinteren Ende des Kunststoffgehäuses befindet sich ein USB-2.0-Anschluss. Dazu kommen Standards wie die Handballenablage und Höhenverstellung, die 1.000-MHz-Polling-Rate sowie der Nkey-Rollover (NKRO). Zusätzlich liefert Corsair Tastenkappen inklusive Abziehwerkzeug mit. Des Weiteren verfügt die Corsair Strafe RGB MX Silent über eine umfangreiche Makrofunktion und Profilverwaltung, für die ein ARM-Prozessor bereitsteht. Der hilft auch bei der einfachen Programmierung der dreistufigen RGB-Beleuchtung (11 Presets). Die abnehmbare Handballenablage ist etwas zu schmal, daher ist die Ergonomie nicht perfekt. Bei ausgefahrener Höhenverstellung gibt es Probleme mit der Rutschfestigkeit. Dafür überzeugen die Cherry-MX-Silent-Schalter mit rotem Farbcode und einer niedrigen Auslösekraft von 45 g, die sich ideal für schnelle Mehrfachbetätigung eignet. Außerdem sind sie wirklich leiser als ihre regulären Pendants. Einzige Ausnahme: Bei der Leertaste erzeugt die Vibration der metallverstärkten Platine ein unüberhörbares „Ping“-Geräusch.



Rundum-Klangkünstler

Creatives Sound Blaster X7 ist eine externe High-End-Soundkarte. Allerdings verfügt sie zusätzlich über einen integrierten Verstärker, so können Passivlautsprecher direkt angeschlossen werden.

Von: Philipp Reuther



Das Gehäuse der X7 bietet eine Vielzahl von Anschlüssen, darunter einen 6,3- und 3,5-mm-Kopfhöreranschluss, die von einem sehr leistungsfähigen Verstärker angetrieben werden. Auf der Rückseite finden sich Ein- und Ausgänge sowohl für analoge als auch digitale Übertragung, außerdem verfügt die X7 über USB und Bluetooth für mobile Geräte.

Creatives Sound Blaster X7 ist nicht einfach nur eine externe Soundkarte, im Kern des ansehnlich gestalteten und edel wirkenden Äußeren verbirgt sich soundkartenuntypisch ein Class-D-Verstärker. Damit ist es möglich, passive Stereo-Lautsprecher direkt an der Rückseite des Geräts anzuschließen. Die X7 verfügt zudem über eine Bluetooth-4.1-Schnittstelle, zwei Geräte können simultan betrieben werden. Der Aptx-Audiokompressions-Codec sorgt dabei für eine möglichst hohe Qualität.

Neben diesen für Soundkarten eher atypischen Eigenschaften kann die X7 aber auch mit gewohnten Features voll überzeugen. Natürlich setzt Creative auch bei der X7 auf ihren potenten Mehrkern-DSP SB-Axx1 beziehungsweise Sound Core 3D, der bis zu 32 Audiokanäle mit maximal 24 Bit und 96 KHz gleichzeitig verwalten kann. Der Prozessor kümmert sich auf Wunsch um die anspruchsvolle Klangmodulation, die beispielsweise von der internen High-End-Soundkarte Sound Blaster ZxR bekannt ist. Neben der virtuellen Surround-Simulation SBX umfasst diese unter anderem den bekannten Crystallizer zum Aufbessern von komprimierten Audiodateien, die Mikrofonverbesserung Crystal Voice und den Scout Mode, der durch Hervorheben bestimmter Frequenzen die Ortung von Gegnern in Spielen verbessern soll, sowie einen sehr guten Equalizer. Mit Ausnahme des Scout-Mode kann jedwedes dieser Features zudem den eigenen Wünschen angepasst und in Profilen gespeichert werden.

FEINSTE AUDIO-HARDWARE

Die Analogsektion der X7 ist sehr gut ausgestattet: Um die Digital-zu-analog-Wandlung kümmert sich ein ebenfalls von Texas Instruments stammender Burr-Brown PCM1794 DAC, per Direct-Mode unterstützt dieser bis zu 24 Bit bei 192 kHz mit einem sagenhaften Rauschabstand von 127 dB. Dieser Modus umgeht den DSP und klingt nochmals eine Ecke detaillierter und feiner.

Beide Kopfhörerausgänge werden von dem leistungsstarken TPA6120A2-Kopfhörerverstärker von Texas Instruments befeuert, der auch sehr anspruchsvolle Headphones mit voller Dynamik antreibt. Dabei ist die Ausgangsimpedanz des 3,5-mm-Kopfhöreranschlusses aber auch niedrig genug, um In-Ear-Kopfhörer einzusetzen. Wollt ihr jedoch sehr gute In-Ear-Hörer mit Dual-Treibern nutzen, solltet ihr eventuell die ebenfalls erhältliche Limited Edition der Sound Blaster X7 wählen; diese hat eine niedrigere Ausgangsimpedanz, was unter Umständen bei solchen In-Ear-Modellen von Vorteil sein könnte.

LIMITIERTE EDITION MIT BOXEN

Die Limited Edition verfügt über ein stärkeres Netzteil. Der Standardversion der X7 stehen 70 Watt zur Verfügung, während die LE 144 Watt aus der Steckdose ziehen darf. Dies könnte von Nutzen sein, wenn ihr mit der X7 anspruchsvolle Lautsprecher betreiben wollt. Der in der X7 verbaute TPA3116D2-Class-D-Verstärker liefert zwar hier wie dort 2 × 50 Watt Spitzenleistung, die zusätzliche Leistung des Netzteils der Limited Edition könnte allerdings Schwankungen minimieren. Im Test klangen die E-MU-XM7-Regalboxen, die spezifisch für die X7 ausgelegt wurden, mit einem vorgeschalteten Pioneer-A-676-Reference-Hi-Fi-Verstärker bei gleicher Lautstärke noch einen Tick voller und detaillierter. Die nicht nur mit der X7 sehr gut klingenden 2-Wege-Lautsprecher kosten knapp unter 300 Euro (siehe: www.pcgh.de/preis/1290079 und sind nicht nur eine Überlegung wert, wenn ihr euch eine X7 anschaffen wollen.

KLASSE KLANG BEI MUSIK UND SPIEL

Kommen wir zum Eingemachten, dem Klang: Für die Musikwiedergabe empfiehlt es sich, in den schon eingangs erwähnten Direct-Mode zu wechseln. Hier liefert die X7 feinsten Stereo-Klang, der selbst der Sound Blaster ZxR überlegen ist, die wir als Vergleich herangezogen haben. Das Klangbild gegenüber dieser mit 1,41 bewerteten Soundkarte ist nochmals ein wenig detaillierter, offener und transparenter, die Wiedergabe ist sehr natürlich. Der Bass ist straff und fest, die Mitten sehr ausgeglichen und die Höhen fallen fein aufgelöst und sehr lebendig aus.
Bei Einstellung des Sounds nach dem persönlichen Geschmack hilft der exzellente Equalizer sehr gut. Alternativ könnte ein Wechsel der LME47910-Operationsverstärker auf etwas wärmer und weniger klar aufspielende Modelle ein angenehmeres Klangbild ergeben – ein Burr-Brown- oder Muses-Modell etwa.

Für Spiele bietet sich der DPS-Modus an, hier ist ein so feiner Klang nicht wirklich vonnöten. Zudem stehen mit der SBX-Software einige sehr interessante Features bereit. Darunter etwa die nach unserer Einschätzung beste Surround-Simulation via Creative SBX. Es kommt natürlich ein wenig auf eure Ohren an, wie ihr dies wahrnehmt, da hier mit der Psychoakustik gearbeitet wird. Jedoch wirkt das tatsächlich eingehende 5.1-Audiosignal dank des Mehrkern-Audioprozessors Sound Core 3D gegenüber anderen Lösungen wirklich prozessiert, was unserer Erfahrung nach für ein besonders authentisches Klangbild ohne größere Nebeneffekte wie Hall sorgt.

FAZIT: DIE RUNDUM-SORGLOS-LÖSUNG

Klanglich schlägt die X7 im Direct-Mode gar die sehr gute High-End-Soundkarte ZxR aus gleichem Hause und besitzt im DSP-Modus all deren Features. Der eigebaute Verstärker ist ein weiterer Pluspunkt. Dazu kommt USB im asynchronen Transfermodus sowie Bluetooth via Aptx, beides ist klanglich optimal. Eine tolle Leistung von Creative. ❑



Die Passivlautsprecher E-MU XM7 sind spezifisch für die Soundblaster X7 ausgelegt. Die Boxen klingen detailliert und ausgewogen, sind für den Schreibtisch aber schon etwas groß.

Im nächsten Heft

❑ **Aktuell**

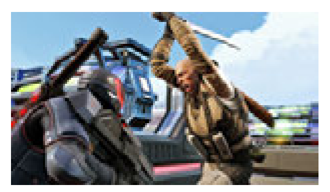
Hitman



Agent 47 ist zurück und schon bald erlebt er sein erstes Episodenabenteuer. Wir haben die neue Auftragskiller-Sim von IO Interactive ausführlich angespielt und sagen euch, ob Vorfreude angesagt ist.

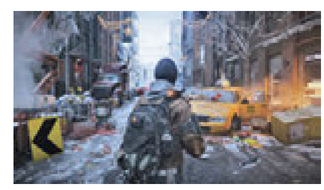
❑ **Test**

XCOM 2 | Der spannendste Strategietitel des Jahres 2016 erscheint schon im Februar!



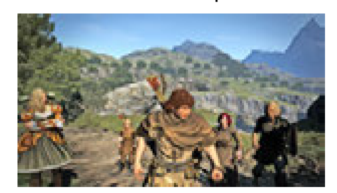
❑ **Aktuell**

The Division | Jetzt aber wirklich: Frische Eindrücke aus der Beta des MMO-Online-Shooters.



❑ **Test**

Dragon's Dogma: Dark Arisen | Ein echter Geheimtipp für Fans traditioneller Rollenspiele!



❑ **Aktuell**

Homefront: The Revolution | Open World statt kurze Kampagne: Teil 2 bricht mit dem Vorgänger.



PC Games 02/16 erscheint am 27. Januar!

Vorab-Infos ab 23. Januar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

TRIALS EVOLUTION



Ein Fest für Fans absurder Stunts: Satte 87 % gab es für den Mix aus Motorrad-Racer und Geschicklichkeitsspiel in der PC Games 05/2013!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch
Chefredakteur Print/Online	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online	David Bergmann
Redaktion	Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Marc Brehme, Christian Dörre, Stefan Dworschak, Sascha Lohmüller, Katharina Reuss, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Matthias Spieth, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware	Frank Stöwer
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel, Jasmin Sen, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © 2K Games
Video Unit	Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar, Thomas Eder
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Head of Digital Sales Jens-Ole Quiel	 Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print Alto Mair Bernhard Nusser Anne Müller Judith Gratias-Klamt	 Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de
Anzeigenberatung Online	Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016
	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

www.expert.de

expert

IMMER STARK BERATEN

PREIS-KNALLER 2016

AMD A10 ELITE QUAD-CORE

RADEON DUAL GRAPHICS

Mattes Display

Windows 10

Inklusive Office 365 für 1 Jahr!

ASUS OFFICE-EDITION!



+



+ KASPERSKY lab +



Buch

Notebook F550ZE

- AMD Quad Core A10-7400P
- 8 GB DDR3L
- Display 39,6 cm (15,6”), HD 1366 x 768, LED Back Light
- AMD Raedon R7 M265DX (2GB VRAM)
- HD 1 TB S-ATA 5400 U/min
- 8x DVD-Super Multi Double Layer
- 10/100/1000 Mbit/s, WLAN 802.11 b/g/n
- Card Reader, VGA Out, HDMI, 1x USB 2.0, 2x USB 3.0, Kopfhörer / Mikrofon
- Webcam VGA
- Windows 10 Home

Art.-Nr.: 17044056125

Office 365 Personal Abonnement

- Enthält: Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook

Internet Security 2016

- Schutz für 1 PC und 1 Android Gerät für 1 Jahr

Erfolgreich ein- und umsteigen

- Von Jörg Schieb

UNSER PAKET-PREIS

555.-

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen


PC Games

2K

FIRAXIS
GAMES


PC Games
Wissen, was gespielt wird
BUILDING A BRIGHTER
FUTURE TOGETHER
XCOM 2
JOIN US OR BECOME THEM
XCOM.COM
2K
FIRAXIS GAMES